ANÁLISIS: • *Sega Rally 2 • Force 21 • Seven Kingdoms II • Cutthroats • Drakan • Shadow Company • Nations • Space Clash • Warhammer 40.000: Rites of War • System Shock 2 • Gulf War...*

PARA PC Juegos y Jugadores

2 CD-ROM DE REGALO

Edición española de PC GAMER • 800 ptas. (4,81 €)



MC Nº 12

WARCRAFT III

¡Lo hemos probado! Te ofrecemos

El mejor fútbol
no funciona en tu consola



No importa el sistema de consola que utilices ... El mejor fútbol se juega con cartas. Sólo necesitas un amigo y pasión por el deporte rey. Además, cabe en tu bolsillo y no necesita pilas.

Fútbol a la Carta® es el juego de cartas coleccionables con el que ficharás tus futbolistas favoritos y construirás tu propio equipo.

Hay 363 cartas en juego ¡Colecciónalas!









30 DE NOVIEMBRE DE 1999

Edita: • MC Ediciones, S.A.
Director: • Jordi Navarrete
Colaboradores: • M. Alba, A. Brugués, V. M. Caballero, M. Casals, J. Font, E. García, A. Guasch, R. Just, M. Korman, M. López, J. Moncayo, C. Robles, S. Sánchez, M. Torrijo, B. Villoslada.

REDACCIÓN:
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62

DIRECCIÓN EDITORIAL:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

SERVICIO TÉCNICO CD-ROM:
Tel: 93 392 95 05
Lunes, de 18:00 a 19:30 horas
Servicio.tecnico@mcediciones.es

PUBLICIDAD:
Directora de ventas: • Carmen Ruiz
Jefa de publicidad: • Montse Casero

Madrid:
Pilar González
C/ Orense, 11
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 05 33

Barcelona:
Montse Aguilar
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 61

PUBLICIDAD CONSUMO:
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 • 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

SUSCRIPCIONES:
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58

MAQUETACIÓN:
Alexandre Foix
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20 • 08022 Barcelona

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20 • 08022 Barcelona

IMPRESIÓN:
Rotographic – Giesa
Tel: 93 415 07 99 Dep. Legal: B-48995/98

DISTRIBUCIÓN:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona, 255
Molins de Rei, Barcelona

Coedis Madrid:
Laforja, 19-21. Esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA:
CEDE, S.A.
Sud América, 1532
1290 Buenos Aires
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo: • CADE, S.A.
Lago Lodoga, nº 220 - Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - México D.F.
Tel: 545 65 14
Fax 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: UNIÓN DE VOCEADORES

Menú

En portada



C&C: Renegade
¿Hacia dónde se dirigue la saga Command & Conquer?

Probablemente todavía estés enfrascado con *Tiberian Sun* y quieras conocer qué nos depara la serie en el futuro. El próximo título será *Renegade,* un juego que aparecerá dentro de unos cuantos meses y que toma los derroteros de la acción en 3D.

En el CD

Te ayudamos a resolver los misterios que entrañan las demos de este CD-ROM.



2

Especiales



Warcraft III 26
Conoce de primera mano cómo va a ser la tercera entrega de la serie. Blizzard parece decidida a reinventar el género de estrategia en tiempo real.

Avances

Daikatana 10
El tantas veces retrasado juego de John Romero aspira a ofrecer el bestiario y el arsenal más impresionante de la historia de los *shooter*.

Force Commander 13
Si creías que la fiebre de juegos basados en La Guerra de las Galaxias había acabado, andas listo. ¡Que la fuerza te acompañe en este ETR!

Sim Park World 16
SWAT 3 17
Imperium Galactica 2 18
The Nomad Soul 19

Análisis

America's Toughest 18 82
C&C: Tiberian Sun 54
Cutthroats 63
Drakan 70
Force 21 64
Gulf War 52
Nations 58
Rites of War 72
Rogue Spear 48
Sega Rally 2 60
Seven Kingdoms II 78
Shadow Company 80
Space Clash 69
System Shock 2 74

Concursos

C&C: Tiberian Sun 34
Tarjeta Maxi Gamer Xentor 32 83

Especialistas

Nada nuevo que resaltar 92

Al día

No pierdas detalle. Aquí tienesla información necesaria para estar al corriente. 20

Hardware

Hardware
El desafío de AMD 88
3Dfx: la nueva generación 90
TNT2 para todos 84
Dynamite TNT2 Ultra 86
Erazor III 87
Maxi Gamer Xentor 32 87
3D Blaster TNT2 Ultra 87
SoundMan 2 91
WingMan Extreme Gamepad 91

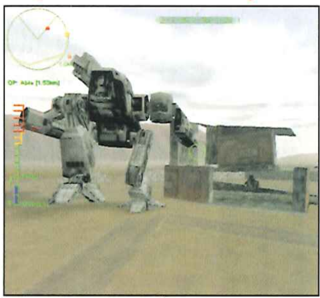
Confidencial

Trucos 106
Más trampas que en la declaración de Renta de la mafia.

A fondo

Descent 3 94
Descubre cómo superar los momentos más comprometidos.

MechWarrior 3 100
Construye el mech perfecto con la ayuda de nuestros consejos.



Cartas

¿Alguien habrá preguntado eso que no te deja dormir? 110

Inicio rápido del CD

1. Inserta el CD.
2. Si el CD no se inicializa de forma automática, pulsa el botón Inicio y selecciona Ejecutar. Escribe X:\PARAPC.EXE, donde X es la letra del lector de CD-ROM.
3. Se pondrá en marcha el CD.

Requisitos del sistema

Windows 95; 486/33; 4 MB de RAM; ratón.
NOTA: Estos requisitos son para cargar nuestro programa de presentación. Cada demo de los juegos puede tener requisitos adicionales.

¡Atención, usuarios de Win 3.1!

El programa de presentación de *Juegos y Jugadores para PC* se ha creado para Windows 95. Si tu ordenador funciona con Windows 3.1, deberás instalar las demos para Win 3.1 por separado.

Nota importante

Si recibes un mensaje de error «Dispatcher initialization error 11» al iniciar nuestra interfaz, puedes instalar las demos manualmente por medio de los mandatos que detallamos abajo.

CONTENIDOS / MANDATOS DE INSTALACIÓN MANUAL

Atajos de instalación

En el caso de que tu interfaz no se cargue o funcione incorrectamente en tu ordenador, puedes instalar cada demo ignorando el programa de instalación.
Para instalar manualmente una demo, observa la tabla de mandatos de que hay bajo estas líneas. Esta tabla contiene una lista de demos junto con sus directorios y mandatos de instalación.
Para utilizar la tabla, usa el mandato Inicio-Ejecutar de Windows 95 o el mandato Archivo-Ejecutar del Administrador de Programas de Windows 3.1. Cuando aparezca el cuadro de diálogo, escribe la letra de tu lector de CD-ROM, seguida por el directorio y el mandato de instalación que se encuentra a la derecha.
Por ejemplo, para instalar la demo de *Battlezone II*, escribe X:\BZ2DEMO\BZ2DEMO.EXE, donde X es la letra de tu lector de CD-ROM, y pulsa Return. El programa de instalación de Worms Armageddon se pondrá en marcha.
También puedes utilizar el Administrador de Archivos o el Explorador de Windows para localizar el directorio apropiado en el CD y luego hacer doble clic en el mandato de instalación.
Por favor, recuerda que si utilizas Windows 3.1 no podrás probar la mayor parte de las demos de Windows 95 ni el programa de instalación.

* Indica que la demo precisa una aceleradora 3D con Direct3D.

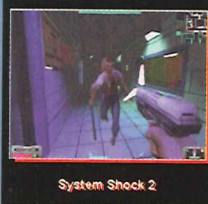
Demo	Directorio	Mandato de Instalación	Página
Battlezone II	\BZ2DEMO	BZ2DEMO.EXE	4
System Shock 2	\SHOCK2	SHOCK2.EXE	5
Mob Rule	\MRDEMO	SETUP.EXE	6
Wartorn	\WARNTORN	WARTORN.EXE	6
Panzer General 3D: Assault	\PG3DEMO	PG3DEMO.EXE	7
Shadow Company: Left for Dead*	\SHADOW	SHADOW.EXE	8
Jeff Gordon XS Racing	\XSRACING	XSRACING.EXE	8
Parches	\PATCHES		93

PANZER GERERAL 3D: ASSAULT



Dirije los ejércitos de la Segunda Guerra Mundial desde una perspectiva 3D en el último juego de la saga Panzer General. Se trata de un juego de guerra de los maestros de SSI diferente a todo lo que has visto hasta ahora.

SYSTEM SHOCK 2



El retorno de SHODAN en esta asombrosa secuela del clásico de acción y rol de Electronic Arts hace que la situación se ponga bastante chunga. En esta muestra de la carrera Naval, la acción va a hacer que suba tu nivel de adrenalina.

MOB RULE



En este cómico juego de estrategia de Simon & Schuster Interactive, dirigirás a una banda de gangsters. Levanta tu imperio y hazte el dueño y señor de la ciudad. No olvides usar a tus secuaces para causar estragos en las filas enemigas.

SERVICIO TÉCNICO CD-ROM:
Tel: 93 392 95 05
Lunes, de 18:00 a 19:30 horas
Servicio.tecnico@mcediciones.es

PARA QUE NO TE PIERDAS

Hemos intentado que nuestro programa de instalación sea lo más fácil de usar, pero si tienes algún problema, consulta esta guía rápida de referencia para encontrar lo que estás buscando.

DEMO DE PORTADA

BATTLEZONE II

El innovador juego de acción y estrategia de Activision regresa con mejor aspecto que nunca. Descubre enemigos realmente poderosos y nuevos escenarios alienígenas en esta MISIÓN COMPLETAMENTE JUGABLE.



Battlezone II

El innovador juego de acción y estrategia de Activision regresa con mejor aspecto que nunca. Descubre enemigos realmente poderosos y nuevos escenarios alienígenas en esta MISIÓN COMPLETAMENTE JUGABLE.

SHADOW COMPANY



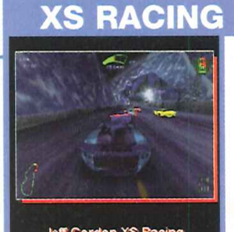
Shadow Company: Left for Dead

En este juego de estrategia en tiempo real de Interactive Magic tus muchachos estarán en una situación difícil y sólo tú podrás sacarlos del atolladero.

En este juego de estrategia en tiempo real de Interactive Magic tus muchachos estarán en una situación difícil y sólo tú podrás sacarlos del atolladero.

JEFF GORDON XS RACING

Si creías que los coches que conducía Jeff Gordon eran rápidos, espera a ver estos vehículos futuristas. ASC Games lleva la velocidad a un nuevo nivel.



Jeff Gordon XS Racing

Si creías que los coches que conducía Jeff Gordon eran rápidos, espera a ver estos vehículos futuristas. ASC Games lleva la velocidad a un nuevo nivel.

WARTORN

Wartorn

Eyst Games nos sirve una dosis de estrategia en tiempo real de la buena, y en un escenario 3D. Los gráficos son asombrosos, tanto como la estrategia necesaria para triunfar en el juego.

Eyst Games nos sirve una dosis de estrategia en tiempo real de la buena, y en un escenario 3D. Los gráficos son asombrosos, tanto como la estrategia necesaria para triunfar en el juego.

PARA PC Juegos y Jugadores

Nº 12 · CD 1

MÁS DEMOS

- Battlezone II
- Panzer General 3D: Assault
- Shadow Company: Left for Dead
- System Shock 2
- Jeff Gordon XS Racing
- Mob Rule
- Wartorn

Instalar | Juego extra | Salir

Instalar DirectX 6.0

¡ADEMÁS, PARCHES!

Battlezone II

INSTALACIÓN \BZ2DEMO\BZ2DEMO.EXE

CATEGORÍA: Acción

COMPAÑÍA: Activison

REQUISITOS: Pentium a 200 MHz, 32 MB de RAM, 120 MB de espacio en disco duro, aceleradora 3D de 4 MB compatible con Direct3D.



Que el paisaje sea interactivo implica que los arboles arden. ¡Contempla como se reducen a cenizas!

El increíble juego de acción y estrategia de Activision reaparece con una extraordinaria secuela. La historia se sitúa años después del final del primer juego y transcurre en mundos flamantes en los que te esperan nuevos escenarios y batallas. Esta vez, cuentas con la opción de comandar a tus equipos de soldados, hombres curtidos en la batalla, contra los nuevos enemigos que aparecen en el juego, o bien optar por la acción directa y ocuparte tú personalmente del asunto.

Consulta el apartado de teclas de control que incluye el archivo README para saber cuáles son los comandos de teclado por defecto. Para manejar el tanque, utilizarás el teclado en combinación con el ratón. Si sobreviene la tragedia y tu tanque resulta alcanzado, tendrás que resignarte a continuar andando durante un tiempo, así que no pierdas de vista al enemigo.

Esta demo te brinda la oportunidad de degustar una misión completa, para que te hagas una idea del metal del que está hecho. Rescata a los supervivientes del accidente de una nave y llévalos a un lugar seguro. Puedes confiar en nuestra palabra: es más difícil de lo que parece. Asegúrate de barrer cualquier oposición con la ayuda del fuego de tus motos antes de entrar en la reyerta, y manténte atento a los suministros que tu APC te irá proporcionando. No te alejes de tu camión de asistencia; cuando las cosas se ponen feas, éste puede sacarte las castañas del fuego.

Esta demo requiere una aceleradora 3D para funcionar, al igual que ocurrirá con la versión final del juego. Pero con echarle un solo vistazo a los maravillosos gráficos, entenderás por qué. Prueba a cargarte algo del paisaje, como los árboles, por ejemplo, los verás convertirse en un amasijo en llamas ante de tus ojos.

Los enemigos son nuevos, pero no hay nada que se te resista. Utiliza tu fuego de mortero para ablandarlos un poco y, luego, bórralos del mapa.

System Shock 2

INSTALACIÓN \SHOCK2\SHOCK2.EXE

CATEGORÍA: Juego de rol
COMPAÑÍA: Electronic Arts
REQUISITOS: Pentium a 200 MHz, 32 MB de RAM, 121 MB de espacio en el disco duro, DirectX.

Hace varios años, los jugadores se quedaron pasmados ante la aparición de un juego poco conocido llamado *System Shock*. Contenía dosis de aventura y acción a raudales. Tú controlabas a un soldado con propiedades cibernéticas que se enfrentaba a una computadora con conciencia de sí misma, conocida como SHODAN. Por fin, tras tantos años de espera, Looking Glass se ha decidido a deleitarnos con la continuación de uno de los juegos más subestimados de la década. Y si crees que estos elogios son desmesurados, compruébalo tú mismo con la versión de prueba que te ofrecemos.

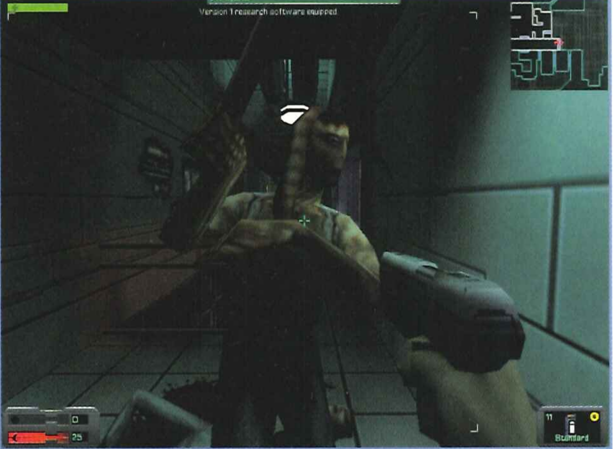


Abrir cerraduras requiere un tanto de talento y otro tanto de suerte.

La demo te permite experimentar algunas simulaciones de entrenamiento antes de embarcarte en tu carrera como miembro de la Armada a bordo del *UNN Bon Braun*. En el juego completo podrás escoger tu personaje entre tres categorías de soldado diferentes. Sin embargo, sería recomendable que completaras las misiones de entrenamiento de cada uno, ya que durante la aventura vas a utilizar elementos de todos ellos.

La demo arranca cuando despiertas en el área médica del *Von Braun*. Dejaremos que la demo te descubra lo que ocurre después, pero basta con decir que tu adrenalina no tardará mucho en entrar en ebullición. No olvides leer la guía de teclas de comando que adjuntamos antes de entrar en acción; cuando empiece el juego, necesitarás saber cómo hacer las cosas rápidamente.

Aunque a primera vista pueda parecerlo, *System Shock 2* no es exactamente un *shooter* en primera persona; es un juego de rol. Abre tu pantalla de inventario pulsando la tecla del Tabulador. Puedes manipular los ítems y las armas con sólo hacer clic y arrastrarlos a las áreas apropiadas. No olvides revisar tu inventario con frecuencia; es fácil recoger alguna cosa y luego olvidar que la tienes justo cuando más la necesitarías. La demo te permite jugar con el primer nivel del juego completo, que contiene cantidad de sorpresas y también unos cuantos puzzles complicados. Aunque EA no lo distribuirá en España, lo podrás encontrar de importación.



Vigila con los híbridos que deambulan por los pasillos del Von Braun. No son los tipos más simpáticos que existen.

Si te mareas cuando ves la sangre, cuidado: éste no es un juego para gente con un estómago delicado.

TECLAS DE CONTROL

COMANDOS DE MOVIMIENTO

Correr hacia delante	W
Caminar hacia atrás	X
Girar a la izquierda	A
Girar a la derecha	D
Agacharse	S
Desplazarse a la izquierda	Z
Desplazarse a la derecha	C
Inclinarse a la izquierda	Q
Inclinarse a la derecha	E
Saltar	Spacebar

OTROS COMANDOS

Modo Toggle	Tab
Recargar arma	R
Cambiar tipo de munición	B
Cambiar configuración de armamento	O
Mapa	M
Cargar	Alt + L
Guardar	Alt + S

Mob Rule

INSTALACIÓN \MRDEMO\SETUP.EXE

CATEGORÍA: Estrategia

COMPAÑÍA: Simon & Schuster

REQUISITOS: Pentium a 166 MHz, 16 MB de RAM, 63 MB de espacio en el disco duro, DirectX.

¿Cómo se hace para ser un mafioso? Descúbrelo por ti mismo en esta simulación del crimen organizado. Empieza siendo un insignificante matón de poca monta y asciende en el ranking del crimen hasta ocupar el sillón del capo.

La demo de *Mob Rule* te permite probar con algunas de las primeras etapas de Hick Town: crear tus primeros cuarteles generales y tu primera fábrica, así como surtirte de algún que otro títere que haga el trabajo sucio por ti. Éste es un mundo muuuuy turbulento y el ganador es áquel que dispone de los guardaespaldas más corpulentos listos para acudir al menor chasquido de sus dedos.

La demo te lleva a realizar algunas de las primeras acciones necesarias para levantar un imperio de sujetos moralmente corruptos. Empezarás creando un comedor de beneficencia para hacerte con algo de pasta y, luego, irás ampliando la operación con una cafetería que dé un poco más de lana. ¿Suena fácil? Prueba a ver si consigues convertirte en el próximo Padrino. Si tienes bastante guita y bastante coco, será pan comido.

La versión completa no sólo te brinda una mayor cantidad de herramientas, más personajes que manipular y más matones que controlar, sino que además te permite jugar a través de LAN o Internet.



Con tiempo y paciencia, tú también puedes supervisar el crecimiento descontrolado del imperio del crimen en *Mob Rule*.

Al construir nuevos módulos para los edificios puedes aumentar su nivel de prestaciones y ganar más dinero.



Este distinguido caballero te pasará las misiones.

Warntorn

INSTALACIÓN \WARTORN\WARTORN.EXE

CATEGORÍA: Estrategia

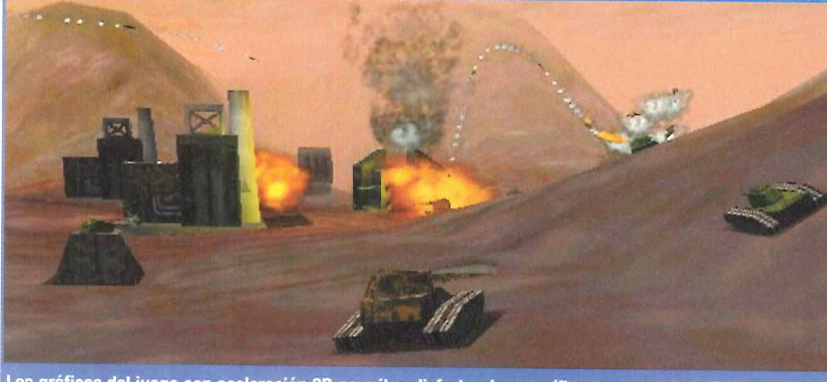
COMPAÑÍA: Eyst

REQUISITOS: Pentium a 166 MHz, 32 MB de RAM, 63 MB de espacio en el disco duro, tarjeta aceleradora 3D, DirectX.

El género de estrategia en tiempo real va a incrementar su cota de globulina con este nuevo lanzamiento del desconocido equipo Eyst. Si alguna vez te has preguntado cómo sería un juego como *Command & Conquer* en 3D, ahora tienes la oportunidad de descubrirlo. *Wartorn* transcurre en un futuro lejano, en el que los torneos de guerra no sólo se han convertido en un entretenimiento, sino que, además, constituyen todo un deporte nacional. Los torneos entre los señores de la guerra son retransmitidos por las televisiones de todo el mundo, con lo que tendrás la oportunidad de demostrarles a todos tus habilidades bélicas.

El juego funciona como muchos de los demás títulos de estrategia en tiempo real: puedes hacer clic y arrastrar el ratón para seleccionar múltiples unidades y luego hacer clic en el lugar al que quieres que se dirijan. Sin embargo, antes de entrar en batalla, tendrás que escoger bien tus unidades. Cada jugador dispone de un número predeterminado de créditos para «comprar» las unidades que llevarán consigo al combate. Comprar las adecuadas es tan importante, si no más, que utilizarlas correctamente en el campo de batalla.

La administración de recursos es aquí un poco más compleja que en otros juegos. Para empezar, puedes comprar nuevas unidades en el «Official Tunnel». Si creas las fábricas correspondientes, también puedes conseguir unidades por ti mismo; sin embargo, estas fábricas requieren materias primas para funcionar. Las cuatro materias primas básicas son el petróleo, el carbón, el mineral de hierro y el phosnit. Para crear una fábrica y producir nuevas unidades, necesitarás acero, munición y carburante. El acero se produce en una factoría de acero, que necesita mineral de hierro y carbón; la fábrica de munición requiere phosnit y acero; y las refinerías de petróleo utilizan sólo petróleo para producir combustible. Para hacer funcionar todas estas factorías, necesitarás una planta de energía que cuente con un suministro constante de carbón y, por supuesto, para mantener todo este sistema en marcha, te harán falta algunos camiones de abastecimiento.



Los gráficos del juego con aceleración 3D permiten disfrutar de magníficas escenas de reñido combate.

Panzer General 3D: Assault

INSTALACIÓN

\PG3DEMO\PANZERGENERAL3DDEMO.EXE
CATEGORÍA: Juego de guerra
COMPAÑÍA: SSI
REQUISITOS: Pentium a 166 MHz, 32 MB de RAM, 39 MB de espacio en el disco duro, tarjeta aceleradora 3D, DirectX.

La mundialmente famosa serie de juegos de guerra de SSI se pasa al 3D. Como comandante de las fuerzas alemanas, dirigirás tus tanques, bombarderos y soldados de infantería contra los británicos. Deberás irrumpir en la campiña francesa y cortar las líneas de comunicación aliadas. Para salir victorioso de esta campaña, tendrás que capturar el principal objetivo en no más de cinco turnos. Si consigues los blancos secundarios, obtendrás nuevos refuerzos. El juego funciona en base a una «línea de visión», lo que significa que sólo podrás divisar las unidades enemigas cuando te encuentres en su radio de alcance.

El sistema es pan comido; sólo tienes que escoger una unidad con el ratón y desplazarla con un clic en el hexágono destacado más adecuado. Cuando seleccionas una unidad, los hexágonos destacados indican cuál es el área de alcance de dicha unidad. Para iniciar el combate basta con hacer clic sobre el enemigo cuando éste se encuentra dentro del área de alcance (un brillo rojizo debajo de una unidad te indicará que puedes atacarla).

La demo es una pequeña muestra del juego completo, que te permite jugar en el bando alemán, británico, francés o estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial. En cuanto te familiarices con los controles, observarás que la cámara 3D es perfectamente manejable. Además, con las más de 200 unidades modeladas en 3D, puedes dar por sentado que estás ante un juego de guerra realmente precioso. La versión completa contiene más de 30 escenarios para un jugador y para multijugador (en una sola partida multijugador pueden participar hasta cuatro personas), lo cual provoca unas batallas increíbles. Para más información, dirígete a www.panzergeneral3.com.


Los hexágonos verdes destacados indican adónde puedes desplazar tu unidad. A menudo, tendrás que acercarte bastante al enemigo para atacar.

A ver cómo utilizas tus tropas de tierra; son ideales para invadir las ciudades, pero no dan la talla cuando se trata de combatir a los tanques.

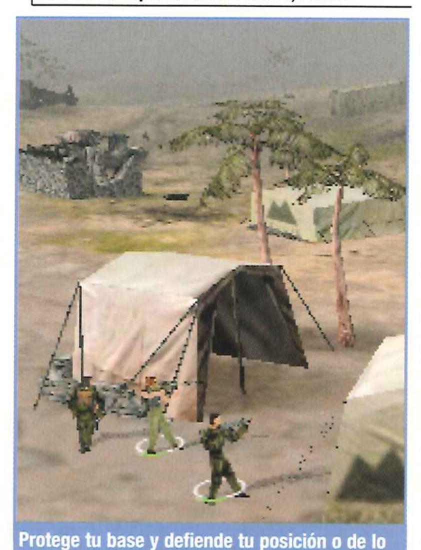
Shadow Company: Left for Dead

INSTALACIÓN \SHADOW\SHADOW.EXE

CATEGORÍA: Estrategia

COMPAÑÍA: Interactive Magic

REQUISITOS: Windows 95, Pentium, 32 MB de RAM, 31 MB de espacio en el disco duro, tarjeta de vídeo compatible con Direct3D, ratón.



Protege tu base y defiende tu posición o de lo contrario lo tienes crudo, amigo.

Cuando una pequeña compañía de África Central requiere la ayuda de Granite para reivindicar sus derechos sobre un complejo minero de la zona, esta organización de mercenarios le envía sus mejores tropas. Sin embargo, el enemigo contraataca, asestándole un duro golpe, con lo cual, ahora, las tropas que permanecían en combate han sido abandonadas a su suerte. Tú llevas el control de tres de esos mercenarios condenados a pudrirse en África a menos que logres sacarlos de ahí.

La demo contiene una misión individual para que puedas degustar el combate. En cuanto hayas escogido a tu grupo de hombres y los hayas equipado adecuadamente con armas e ítems diversos, iniciarás tu periplo en el exterior de un campamento. No olvides tener en cuenta que esta demo se basa en una versión alfa del juego y que cualquier tipo de incompatibilidad que pudiera surgir debe estar resuelta antes del lanzamiento definitivo.



Encontrarás mercenarios con personalidades diferentes. Aprovecha sus cualidades.

TECLAS DE CONTROL

Mostrar objetivos	Tab
Ayuda	F1
Seleccionar todos los mercenarios	F11
Seleccionar anterior mercenario	F9
Seleccionar siguiente mercenario	F10
Agacharse	C
Detenerse	H
Dejar objeto	D

Jeff Gordon XS Racing

INSTALACIÓN \XSRACING\XSRACING.EXE

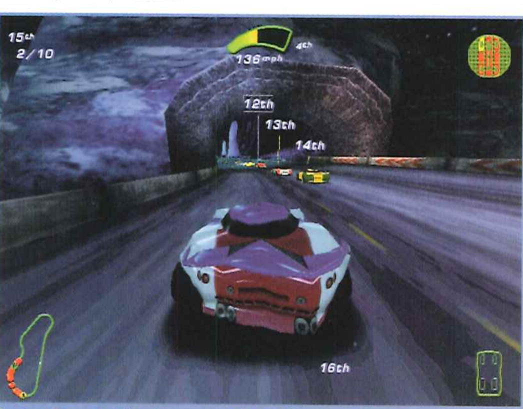
CATEGORÍA: Carreras

COMPAÑÍA: ASC Games

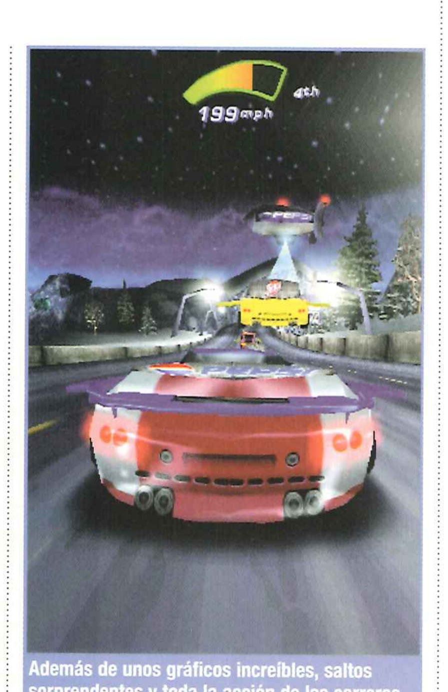
REQUISITOS: Windows 95, Pentium 166 MMX, 16 MB de RAM, 40 MB de espacio en el disco duro, SVGA, DirectX.

Jeff Gordon es una de las estrellas del campeonato NASCAR, pero, por lo visto, también es el rey de las carreras futuristas. El juego de carreras que lleva su nombre te introduce en un futuro en el que los coches van a unas velocidades imposibles y donde incluso puedes echarte a volar haciendo uso de unas alas desplegables cuando la ocasión lo requiere.

La demo contiene una única pista para que pruebes cómo corre el invento. La versión completa también incluye algunos consejos de carrera a cargo del propio Gordon, a parte de una gran cantidad de pistas y coches. Además las pistas pueden llegar a ser escalofriantes gracias a la presencia de saltos y tirabuzones que son todo un desafío a la muerte. Si las carreras van a ser así en el futuro, puedes estar seguro de que Jeff Gordon sabrá perfectamente lo que se hace. Y si no lo son, deberían serlo.



Los golpes pueden hacer que tu coche se deforme.

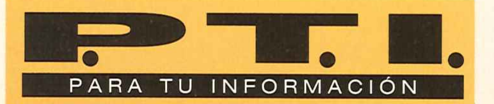


Además de unos gráficos increíbles, saltos sorprendentes y toda la acción de las carreras NASCAR, podrás admirar cantidad de anuncios de Pepsi y volar por la pista a una velocidad de vértigo.

Daikatana

La emoción y la maldad chocan en este inspirado shooter.

Tras numerosos rumores, problemas y retrasos, parece que el primer juego de John Romero tras abandonar id Software va a ver por fin la luz



P.T.I.
PARA TU INFORMACIÓN

Categoría: Acción
Fabricante: ION Storm
Editor: Eidos Interactive (www.eidos.com)
Porcentaje finalizado: 85%

En pocas palabras

Aunque los retrasos suelen ser el reflejo de problemas que a veces no se consiguen solucionar, en este caso parece que las largas demoras de producción se han traducido en mejoras en el juego. *Daikatana* aspira a ofrecer el mayor bestiario, el arsenal más impresionante y el modo *deathmatch* más frenético de la historia; todo ello aderezado con los fantásticos gráficos de cuatro ambientes diferentes.

¿Qué tiene de especial?

Estamos ante el juego que consagrará o echará por tierra la reputación de John Romero: es el primero desde que abandonó id Software, y ha hecho correr más ríos de tinta que el efecto 2000. Puede que ION Storm esté preparando otros grandes títulos, pero como éste es el retoño de Romero, todo el mundo quiere ver si responde a las expectativas.

¿Cuándo estará disponible?

En diciembre.


Los programadores de ION Storm han creado un segundo nivel de código de la IA para garantizar que tus compañeros —como aquí lo hace Mikiko— se comporten de forma realista.

Dado el tempestuoso historial de ION Storm, a la prensa especializada no le ha resultado difícil cubrir la aparición de *Daikatana* ignorando el juego y dedicándose más bien a hablar pestes de la compañía por sus excesos: bombo publicitario excesivo, gastos excesivos y excesivo retraso en el lanzamiento. Pero ION Storm no es la primera compañía (y seguramente tampoco la última) que actúa así, por eso cuando visitamos las oficinas de ION en Dallas para ver cómo andan las cosas, nos esforzamos por concentrar toda nuestra atención en un solo y único tema: el juego. Y después de pasar varias horas explorando un buen número de los niveles para un jugador de *Daikatana* y de catar un poco de la acción *deathmatch* más frenética que hemos visto en mucho tiempo, regresamos a casa con muy buenas noticias, en su mayoría, aunque también con unas


Los efectos visuales de las armas, como el lanzamisiles SideWinder, son bastante impresionantes; mira el rastro de humo translúcido que deja el misil que acabas de lanzar.

cuantas cuestiones por resolver. El principal objetivo del cofundador de ION Storm, John Romero, era hacer que *Daikatana* fuera el *shooter* en primera persona más grande y más perverso de la historia, y cabe decir que, en muchos aspectos, parece haberlo conseguido. Los cuatro ambientes del juego —la Grecia antigua, Noruega medieval, el San Francisco del siglo XXI y Japón den-

> «Ideamos dos modos distintos de movimiento controlado por la IA»
>
> —John Romero, Jefe de diseño

tro de 500 años— aportan a *Daikatana* los que probablemente sean los escenarios, contextos y temas más variados que haya contenido jamás un juego de acción. El cuidado en el detalle de los exteriores —copos de nieve que, en vez de ser meros píxels, tienen una apariencia tan auténtica que casi los podrías tocar, gotas de lluvia que salpican al caer en el agua, nubes de lo más realistas— llenan de atmósfera el ambiente sin apenas atraer la atención sobre sí mismos. Y aunque los niveles, situados principalmente en el interior de los edificios y cavernas, a veces tienen un aire bastante *Quake*, los elementos propios y característicos de cada era al menos les infieren un aspecto único.

Con cada uno de los nuevos mundos vienen nuevas armas y enemigos y, en este aspecto, *Daikatana* es capaz de nuevo de incluir una gran variedad. Cada nivel presenta seis armas distintas: algunas son tradicionales, como la pistola Glock, la Shocycler-6 (que dispara seis cartuchos de escopeta en cadena) y el lanzamisiles SideWinder. Pero también podrás lanzar el Disco de Dédalo en Grecia, disparar flechas mortíferas con una ballesta en Noruega y lanzar cordita (una mezcla de nitroglicerina, algodón pólvora y acetona) en San Francisco, por citar sólo unos pocos ejemplos. Para abreviar, todas las armas *encajan* con cada uno de los mundos; al igual que ocurre con los enemigos (más de 50 en total). Sin embargo, pese a lo impresionantes que son los niveles y las armas, se podría decir que los enemigos son la verdadera joya de la corona de *Daikatana*.

El Japón del siglo XXV está plagado de engendros robóticos, que van desde el casi cómico Froginator hasta el descomunal Inmater, equipado con un largo pincho que utiliza para ensartar a sus víctimas. En Grecia, te vas a encontrar con exquisitas versiones renderizadas de algunas de las más famosas bestias mitológicas, así como «personalidades» de la talla de Medusa, Cancerbero y el Rey Minos. Viaja hasta Noruega y te las verás con un ejército de las tinieblas al estilo Dragones y Mazmorras: plagas de ratas y víctimas de la Peste Negra que intentarán infectarte, murciélagos que te atacarán desde el aire y enanos que te perseguirán con sus hachas perversas con el fin de cortarte a daditos para el aperitivo. Y en el San Francisco del siglo XXI te enfrentarás a una horda de presidiarios sin escrúpulos equipados con ametralladoras y lanzacohetes, y también con tiburones hambrientos de carne humana y monos de laboratorio rabiosos.



¿De verdad creías que *Daikatana* no guardaría el menor parecido con *Quake*? Pues sentimos decepcionarte.



Ésta es la herramienta de edición utilizada para asignar tareas a los personajes y los monstruos del juego. Parece fácil, ¿eh?



Los Inmater pueden infligir sufrimiento de dos maneras distintas: con un pedazo pistolón que «ni te cuen» o con un pincho enorme que utilizan para ensartar enemigos. Las armas son una gozada.

Por si no has oído nada al respecto, uno de los puntos fuertes de *Daikatana* es que durante tu aventura contarás con la ayuda de dos compañeros regidos por Inteligencia Artificial: Mikiko Ebihara y Superfly Johnson. Cuando se conoció por primera vez la noticia, esto parecía algo revolucionario, pero las cosas cambiaron cuando descubrimos que *Half-Life* ofrecía la tira de personajes de IA que colaboraban con el jugador a lo largo del juego; parecía que a ION Storm se le habían adelantado. Sin embargo, se da una gran diferencia en el modo en que tus colegas operan en *Daikatana*: en vez de limitarse a ser un triste equivalente a la carne de cañón, tus camaradas pueden cumplir órdenes específicas: quedarse parados en un punto, pero disparando a los enemigos; seguirte, pero evitar el combate, y cosas así. Incluso buscarán *power-ups* y «opinarán» sobre cuál debería ser el siguiente paso.

Aún así, mientras que la Inteligencia Artificial de los monstruos parece ser extremamente sólida, la IA de los que habrán de ser compañeros de aventuras todavía presenta unos cuantos problemas que habría que resolver. Sí, nosotros vimos a Mikiko disparando apasionadamente contra cualquier enemigo que osara acercarse a nuestro protagonista, Hiro, pero cuando tocaba hacer algo complicado, como subir por una escalera de mano o seguirnos al interior de un estrecho túnel, la capacidad mental de la chica brillaba por su ausencia. Si hemos de ser francos, nosotros vimos el juego un mes antes de que entre en su fase culminante, momento en que se espera que la IA de los aliados sea mucho más consistente.

Por otro lado, el modo multijugador parece estar en perfecta forma. Romero adora la velocidad punta en las partidas *deathmatch*, y la acción *deathmatch* de *Daikatana* es de las más veloces que hemos probado desde hace tiempo, al menos a través de la red local de la oficina de ION Storm. Jugar en Mplayer (la única conexión que el juego soporta oficialmente para las partidas en Internet) puede resultar una experiencia decepcionante, pero eso podría tener más que ver

El arte de la IA

La tarea más difícil al crear un *shooter* en primera persona es elaborar unas rutinas de Inteligencia Artificial creíbles para los monstruos, una tarea que resulta mucho más complicada para el equipo de *Daikatana* por la presencia de los dos aliados del protagonista. El cofundador de ION Storm, John Romero, explica que el equipo de programadores ha estado trabajando durante todo un año en desarrollar las rutinas de IA básicas o «genéricas» que utilizan todos los monstruos. Pero hay que crear también un segundo conjunto de rutinas de IA para los colegas del protagonista con el fin de garantizar que su comportamiento resulte verosímil. Ésta es probablemente la razón principal de los continuos aplazamientos que ha venido sufriendo el juego.

«En *Daikatana* hay dos tipos de IA», comenta Romero. La primera y más crucial es la «genérica», de seguimiento de nodos y detección de colisiones. Éste es el modo genérico de IA en el que la mayoría de monstruos empiezan cuando se carga el nivel y también sirve de base para Superfly y Mikiko. A partir de aquí, los monstruos siguen cualquiera de las tareas asignadas preestablecidas que les encomendemos o bien entran en un estado ocioso, en el caso de no tener ninguna tarea asignada. El sistema de IA «genérico» es tan completo que algunos monstruos sólo necesitarán usar este código». En pocas palabras: cada «nodo» que los programadores introduzcan, será «leído/interpretado» de forma distinta por cada personaje del juego.

Pero Romero asegura que lo que hace que Superfly, Mikiko y las criaturas sean realmente como son es «un sistema de objetivos/tareas que nos permite crear tareas específicas, algo que hace posible que podamos asignar o suspender tareas dependiendo de las circunstancias específicas. El sistema de IA «genérico» ya consta de tareas estándar, como, por ejemplo, perseguir, perseguir-eludir, esquivar, atacar, y muchas más; cuando necesitamos nuevas funciones —que sean específicas para un monstruo o personaje—, podemos añadirlas a la lista y, entonces, escribir el código, que hará que el monstruo realice cualquier cosa que le encomendemos».

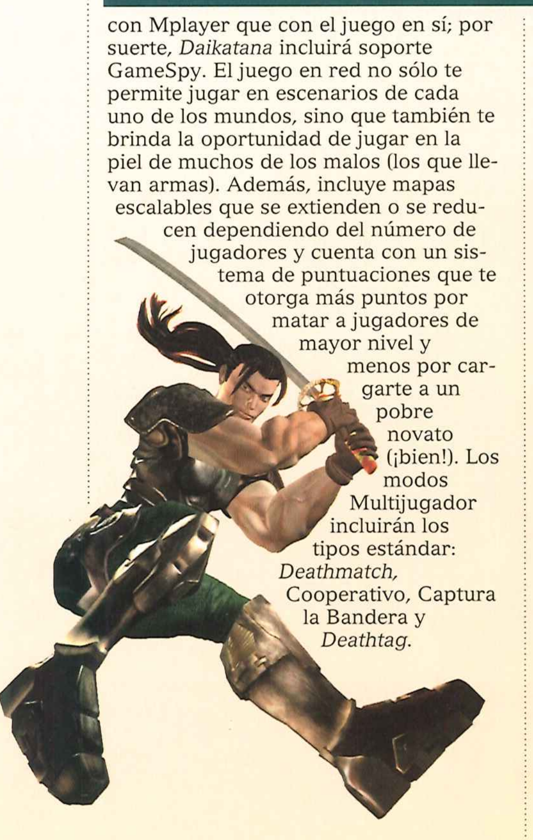


Criaturas como este viejo Grifo estarán controladas por el código de IA de dos niveles.

Esto hace que sea relativamente sencillo decir a un personaje cuándo debe hacer algo, como saltar o volar, pero Romero afirma que el problema es que «cuando creas un movimiento complejo, siempre corres el riesgo de sobrecargar la CPU. Así que ideamos dos modos distintos de movimiento controlado por la IA: uno, en el que el movimiento del monstruo es bastante genérico y, a veces, incluso parece robótico y, otro, capaz de giros fluidos y saltos bien arqueados. Primero comprobamos si el monstruo puede ver al jugador; si es así, damos por sentado que el jugador puede vernos a nosotros y cambiamos el código por el código de movimiento más complejo. Cuando el jugador sale del campo de visión del monstruo, volvemos a cambiar al código de movimiento más genérico y menos costoso.

Romero asegura que ION Storm pondrá toda esta IA a disposición de los usuarios finales que creen sus propios niveles y que, en última instancia, ellos serán los que tendrán la última palabra a la hora de juzgar si el equipo de *Daikatana* ha tenido éxito en la difícil tarea de dar vida a los personajes.

con Mplayer que con el juego en sí; por suerte, *Daikatana* incluirá soporte GameSpy. El juego en red no sólo te permite jugar en escenarios de cada uno de los mundos, sino que también te brinda la oportunidad de jugar en la piel de muchos de los malos (los que llevan armas). Además, incluye mapas escalables que se extienden o se reducen dependiendo del número de jugadores y cuenta con un sistema de puntuaciones que te otorga más puntos por matar a jugadores de mayor nivel y menos por cargarte a un pobre novato (¡bien!). Los modos Multijugador incluirán los tipos estándar: *Deathmatch*, Cooperativo, Captura la Bandera y *Deathtag*.



Pero, aunque da la impresión de que *Daikatana* tiene todo lo que un fan de la acción puede desear, el único modo de comprobar si es realmente *genial* o si es simplemente bueno es dedicarle un montón de horas. Y si las previsiones de desarrollo se mantienen dentro del calendario previsto —que sería lo más probable, sobre todo dada la ayuda (e insistencia) de Eidos Interactive— eso no será posible hasta diciembre. Por ahora, al menos, nos mantenemos a la expectativa...

PCJ



Este robot es uno de los enemigos que encontrarás en los escenarios futuristas de *Daikatana*: San Francisco en el siglo XXI y el Japón del siglo XXV.

Force Commander

Prepara a tus tropas para un ataque terrestre.

Con el esplendor que le otorga la aceleración 3D, el esperado juego de estrategia en tiempo real ambientado en el universo de La Guerra de las Galaxias está casi listo para su publicación...

Sacar productos como churros para los fans que van a comprar cualquier cosa relacionada con La Guerra de las Galaxias es una opción para cualquier editor; hacer juegos de primera categoría es otra bien diferente. Esta última política es lo que hace de la línea de juegos de La Guerra de las Galaxias de LucasArts algo realmente impresionante: casi todos los títulos han sido los mejores de su clase en términos de jugabilidad y producción. De acuerdo, puede que un *shooter* tan simplista como *Rebel Assault* no sea tu tipo de juego favorito, pero si lo es, entonces no podrías pedir uno mejor.

Y seguro que esta manera de entender la creación de juegos tiene mucho que ver con el hecho de que LucasArts haya retrasado la publicación de *Force Commander*, su debut en el género de la estrategia en tiempo real. *Force Commander*, del que ya se hablaba a mediados del año pasado, presentaba todos los elementos de un juego de estrategia en tiempo real tradicional. Quizá demasiados, de acuerdo con el director del proyecto, Garry Gaber. «Pensamos que el producto, tal como lo estábamos planteando —una especie de *Command & Conquer* en 3D—, no era tan divertido



No te dejes engañar por esta imagen. No vas a encontrar batallas espaciales.



Los AT-AT, como el de la derecha en la imagen, constituyen la espina dorsal de las fuerzas de ataque terrestre del Imperio. Son lentos, pero sus blindajes son excelentes.



Categoría: Estrategia en tiempo real
Fabricante: Ronin Entertainment
Editor: LucasArts (www.lucasarts.com)
Porcentaje finalizado: 85%

En pocas palabras

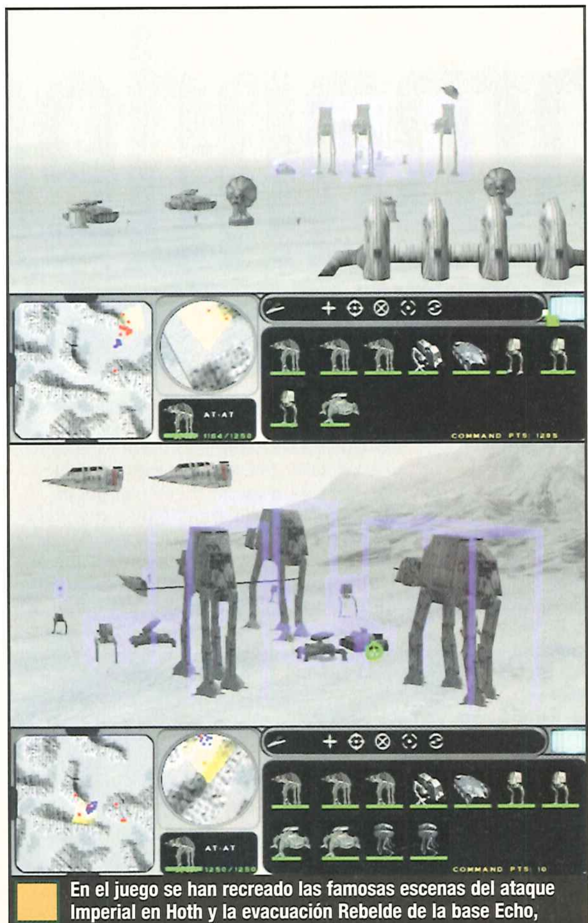
LucasArts se replanteó hace unos meses el diseño y el aspecto de su título de estrategia en tiempo real ambientado en La Guerra de las Galaxias. El resultado es un juego que parece más ambicioso y emocionante que cuando tuvimos noticias de él por primera vez en mayo del año pasado.

¿Qué tiene de especial?

Gráficos con aceleración 3D, puntos de vista variables y un modo de campaña que te pondrá al mando de las dos fuerzas, la Imperial y la Rebelde, son algunas de las características que prometen hacerte vivir en profundidad el combate terrestre de La Guerra de las Galaxias. Hoth, Tattooine, Endor... todas las batallas que pudiste ver en las películas y otras nuevas están presentes en el juego.

¿Cuándo estará disponible?

En invierno.



En el juego se han recreado las famosas escenas del ataque Imperial en Hoth y la evacuación Rebelde de la base Echo, que aparecen en la película *El Imperio Contraataca.*

como lo que estamos haciendo ahora. Combinamos una perspectiva a vista de pájaro para la estrategia y otra más de tipo táctico a ras de suelo, en medio de la acción», explica Gaber. «De esta decisión de rediseñar las cámaras se derivaron otras cosas, todas ellas tendentes a hacer del juego una experiencia más cercana y personal, y a añadir el mayor grado de diversión posible».

Esas «otras cosas» llevaron a LucasArts a tomar lo que en principio parece una decisión radical: delegar el diseño del juego a un equipo de desarrollo ajeno a la empresa, Ronin Entertainment. Es un nombre que seguramente no sonará a muchos aficionados de los juegos, pero los miembros del equipo de Ronin han trabajado en tal variedad de títulos que están más que capacitados para crear un juego de estrategia en tiempo real basado en el universo de La Guerra de las Galaxias. Además del polifacético título de estrategia *MechWarrior 3*, los de Ronin han ayudado a crear muchos de los juegos de La Guerra de las Galaxias, incluyendo clásicos como *TIE Fighter* y *X-Wing*.

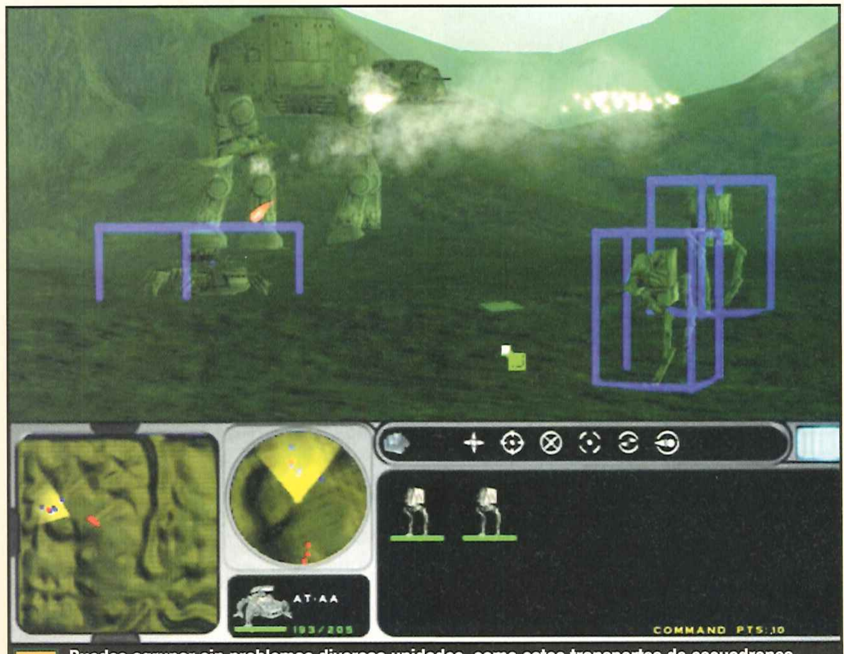
LucasArts sabía que sacar el proyecto fuera de sus dominios suponía no poder llegar a tiempo a las estanterías de las tiendas y aprovecharse así del tirón de *La Amenaza fantasma*, pero también que el producto final sería mucho más satisfactorio para los aficionados a la estrategia. «Otra razón para acometer el cambio fue dar al jugador más posibilidades de elección, para lo cual optamos por salir de LucasArts y conseguir así un nuevo motor de juego», reconoce Gaber. «Encontramos ese motor y mucho más en Robin».

El modo para un jugador de *Force Commander* gira en torno a 24 misiones lineales (no te preocupes: sigue leyendo antes de empezar a quejarte de que no haya una campaña de la que se deriven las misiones). Juegas en el papel de un General Imperial llamado Brenn Tanter, que intenta pasarse a la Alianza Rebelde tras acabar harto de las luchas internas y de la política represiva del Imperio Galáctico. Aparte de introducir en el juego la dicotomía luz/oscuridad, que es la piedra angular del universo de La Guerra de las Galaxias, Gaber señala que «a través de este argumento podemos facilitar al jugador el acceso a todas las unidades, tanto las del ejército del Imperio como de la Alianza Rebelde».

Hablando de unidades, no cabe duda de que los seguidores de La Guerra de las Galaxias están que se mueren por poder controlar los vehículos que han visto en la gran pantalla y, en este sentido, Gaber asegura que *Force Commander* no les defraudará. «Hemos reproducido en el juego todas y cada una de las unidades presentes en las películas, los AT-AT, los AT-ST, las motos, los Snowspeeders, las tropas de asalto y los dewbacks», comenta. «También hemos añadido unos cuantos más, unos sacados de los cómics y otros fruto de nuestra imaginación. Entre estas unidades nuevas se encuentran el tanque aerodeslizador rebelde, los vehículos antiaéreos todoterreno y los transportes de tropas de ambos bandos, así como los transportes personales todoterreno.

El diseño de las misiones también permanece fiel al estilo de La Guerra de las Galaxias. Un nivel ambientado en un planeta llamado Rull incluye una serie de valles que han sido sembrados de minas por el Imperio. En tu papel de General Imperial, has de colocar una serie de puntos de comunicación de una punta de un valle a otra e impedir que los Rebeldes consigan cortar esa red de comunicación. Otro nivel tiene lugar en Trasse, uno de los planetas que el Imperio utiliza para probar sus armas, en este caso los AT-AT. El objetivo de esta misión es apropiarte de un AT-AT y sacarlo fuera del planeta. Éstos son sólo dos ejemplos de lo que puedes esperar de *Force Commander*, pero Gaber es categórico cuando afirma que «nos hemos esforzado de verdad en lograr que todas nuestras misiones sean tan singulares como estas dos».

Gaber revela que todos los planetas de las películas estarán reproducidos en el juego. De todas formas, LucasArts no quería limitar las posibilidades de *Force Commander* a lo que se



Puedes agrupar sin problemas diversas unidades, como estos transportes de escuadrones AT-ST, y pasar a dirigirlos como si fueran una sola unidad.

había podido ver en las películas. En este sentido, Gaber señala que la acción del juego llevará a los jugadores a visitar diversos planetas nuevos, incluidos los arriba mencionados Trasse y Rull, un mundo volcánico (Sarapin) y un planeta de vegetación exuberante llamado Abridon, que está jalonado de cataratas, precipicios rocosos y montones de unidades enemigas. «En total, tenemos diez tipos de planetas diferentes, todos ellos modelados a mano», comenta Gaber. «Este modelado personalizado nos permite hacer cosas muy interesantes, como por ejemplo dotar al terreno de un aspecto diverso y muy original».

Y no se trata de un terreno diseñado sólo para que parezca espectacular. «Hemos trazado carreteras y ríos», señala Gaber. «Si un jugador se desplaza de A a B en un vehículo sobre ruedas, podrá hacer uso de las carreteras disponibles. Y todas nuestras unidades obedecen una serie de normas de circulación. Esto significa que un soldado no podrá cruzar un río si no le lleva un transporte aerodeslizador o un AT-AT. Este último, sin embargo, no puede subir una montaña, algo que sí puede hacer el androide médico de los rebeldes. Este factor abre multitud de posibilidades a la estrategia de los jugadores». Y en lo que constituye un cambio sumamente inteligente —e innovador—, LucasArts ha dejado de lado la «niebla de guerra», tan odiada y tan mal empleada en general en muchos juegos de estrategia en tiempo real. «Pensamos que, sencillamente, no era nada realista en un mundo como el actual, lleno de satélites y aviones espía», explica Gaber. «En el universo de La Guerra de las Galaxias cualquiera de los dos bandos estaría capacitado para saber de antemano cómo son topográficamente los planetas, así que hemos querido incluir este factor en la jugabilidad».

> «Queremos ofrecer al jugador una experiencia lo más dramática y emocionante posible, casi como si estuviera viviendo su propia película de *La Guerra de las Galaxias*»
>
> —Garry Gaber, Director de proyecto



Los emplazamientos de cañones turboláser del Imperio van a ser difíciles de destruir.



Olvídate de la extracción de recursos energéticos tan típica de otros ETR.

Otra convención de los juegos de estrategia en tiempo real que LucasArts ha tirado por la ventana es el concepto de «extraer los recursos energéticos» que domina en tantísimos juegos. «En vez de eso, hemos optado por un sistema llamado Puntos de Mando, que mide el grado de favor que te otorgan tus superiores en cada momento», apunta Gaber. «Los Puntos de Mando se ganan alcanzando objetivos relacionados con el combate, como la neutralización de unidades enemigas, u otros objetivos, como la ocupación de estructuras y búnkers».

Los modos multijugador de *Force Commander* permiten acoger hasta cuatro participantes por partida en un total de 30 mapas, compuestos por mapas para un jugador y niveles exclusivamente multijugador. «Al disponer de terrenos para un jugador en el modo multijugador, los participantes podrán disputar la batalla de Hoth desde ambos bandos, el Imperial y el rebelde», señala Gaber.

Force Commander no es nada prohibitivo en el apartado del hardware. Se recomienda un Pentium II a 300 MHz con 32 MB de RAM y una tarjeta aceleradora 3D de 16 MB. Por lo que Gaber cuenta, sólo tendrás que hacerte con esa tarjeta aceleradora con la que has estado soñando durante tanto tiempo, si es que no la tienes ya.

Pese a que los requisitos no son desorbitados, LucasArts quiere que el ambiente haga que el jugador se sienta dentro del universo de *La Guerra de las Galaxias*. Como señala Gaber, «queremos ofrecer al jugador una experiencia lo más dramática y emocionante posible, casi como si estuviera viviendo su propia película de *La Guerra de las Galaxias*». «Cuando estás a ras de suelo, pegado a un AT-PT, y contemplas tus fuerzas Imperiales realmente te sientes impresionado, sobre todo cuando esas motos rebeldes tan molestas intentan derribar tus grandes robots articulados con cables de remolque».

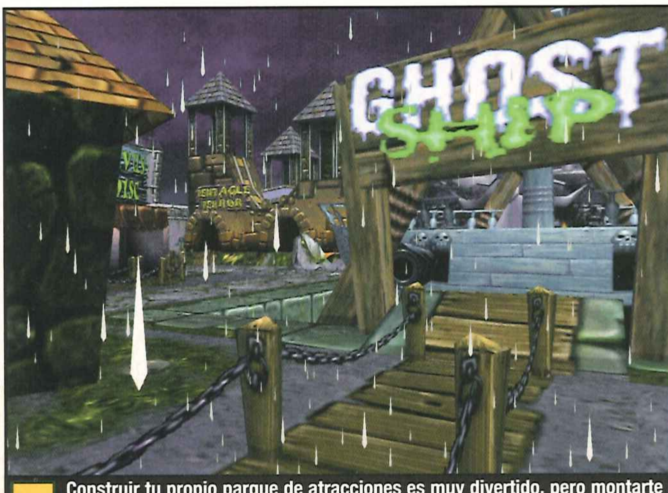
No sabemos tú, pero nosotros estamos listos para poner orden en una galaxia muy, muy lejana.

PCJ


La acción de *Force Commander* se sitúa en planetas que han aparecido en las películas y en otros nuevos. En total son diez tipos de planetas diferentes, todos ellos modelados a mano.

Sim Park World

Podrás construir y probar tus propias atracciones. ¡Y son en 3D!



Construir tu propio parque de atracciones es muy divertido, pero montarte en tus propias creaciones bien puede ser la mejor parte del juego.

El *Theme Park* original fue un gran juego, y se vendió como rosquillas en Gran Bretaña, el país de Bullfrog. No obstante, le resultó difícil conseguir adeptos en el resto del mundo. Esto se debía en gran parte a la excesiva complejidad de su interfaz, que hacía dificultoso mantener el control de la partida por la gran cantidad de microgestión. Es evidente que existe un mercado para este estilo de juegos, como lo demostró *RollerCoaster Tycoon*, un título con las mismas premisas, pero con una interfaz mucho más agradable.

Ahora Bullfrog ha vuelto a la carga con esta secuela largamente esperada, y aspira a capturar una mayor audiencia proporcionando una experiencia mucho más visceral que antes, respaldada por unos gráficos 3D realmente increíbles.

Sim Park World tendrá inicialmente cuatro escenarios distintos: Espacio Exterior, Jungla Salvaje, Fantasía Surrealista y Halloween, aunque se prevé hacer discos de ampliación con nuevos escenarios más adelante. Cada uno incluye un grupo de 100 diversiones, concesiones y atracciones.

Se podrá interactuar con el parque de dos maneras diferentes. Habrá una vista de pájaro en 3D, con posibilidad de rotación y de zoom, útil para fines de diseño, pero en cualquier momento podrás saltar a una perspectiva en primera persona y explorar el parque como lo harían tus huéspedes. También puedes montarte en cualquiera de las atracciones y probarlas tú mismo.

A diferencia de las herramientas de diseño tan complejas de *RollerCoaster Tycoon*, la interfaz de *Sim Park World* no podría ser más sencilla. Diseñar una montaña rusa (habrá doce tipos) será tan sencillo como trazar la ruta utilizando puntos clave, y ajustar la altura y curvatura de la pista; resulta fácil añadir loops y tirabuzones. Las montañas rusas no serán las únicas atracciones que podrás construir y retorcer. Como el productor Jeff Gamon nos comenta, «el jugador también tiene completa libertad para diseñar pistas de karts y atracciones acuáticas. Además de estas atracciones específicas, todos los objetos en el juego, con la excepción de elementos como los árboles, tienen parámetros configurables».

La interfaz de *Sim Park World* no induce al acostumbrado estilo de juego multijugador, pero Bullfrog tiene planes para fomentar un entorno de competición en la red. «La idea surge de la naturaleza abierta y no hostil del juego», comenta Gamon. «Más que enfrentar jugador contra jugador, la idea es construir una comunidad completa y autogobernable, en la que cada jugador pueda presentar sus parques para ser considerado el mejor de todos ellos».

> «El jugador tiene completa libertad para diseñar pistas de karts y atracciones acuáticas. {Casi} todos los objetos en el juego (...) tienen parámetros configurables»
>
> JEFF GAMON, PRODUCTOR

En el juego no se ha dejado de lado el aspecto comercial. Los desarrolladores se han esforzado por lograr que el jugador no se confunda y que nunca le falte información. Como Gamon afirma, «la IA (y esto es crucial para el control indirecto del juego) se ha equilibrado cuidadosamente de forma que las maniobras de los jugadores influyan en las decisiones que los visitantes del parque están tomando. Aun así, el jugador debe comunicarse con los visitantes. La interfaz y el Consejero informarán al jugador sin desbordarlo».

A medida que *Sim Park World* llega a la fase final de desarrollo, parece que el dominio del que ha disfrutado *RollerCoaster Tycoon* en los últimos meses entre los aspirantes a Walt Disney está llegando a su fin.

PCJ



Cada escenario te dará 100 elementos diferentes para elegir, incluyendo diversiones, concesiones y atracciones.

P.T.I.

CATEGORÍA: Estrategia
FABRICANTE: Bullfrog Productions
EDITOR: Electronic Arts (www.ea.com)
PORCENTAJE FINALIZADO: 90%
DISPONIBLE: Noviembre



Construir tu parque será pan comido con la interfaz intuitiva y perfilada de *SPW*.

SWAT 3

La nueva entrega de la serie adopta el estilo de Rainbow Six.

Los juegos de la serie SWAT, que nacieron a partir de la serie Police Quest, no han despertado un entusiasmo desaforado. Uno era básicamente una sucesión de escenas de vídeo medianamente entretenidas; el otro, un torpe juego de estrategia en tiempo real. No obstante, la franquicia puede cambiar bruscamente su enfoque con *SWAT 3*, que entra en el terreno de la acción táctica en primera persona. Los resultados parecen prometedores.

La serie se centra en el cuerpo especial de la policía de Los Ángeles, llamado SWAT. A diferencia de las fuerzas de elite de *Rainbow Six* o *Delta Force*, los equipos SWAT operan bajo unas reglas de acción mucho más estrictas. Como el productor Rod Fung comenta, «presentamos al SWAT como una fuerza dedicada a salvaguardar vidas. Éste no es el típico juego de acción en primera persona en el que disparas a todo lo que se mueve. El jugador podrá pedir la documentación a un sospechoso cuando se encuentre con él, e incluso utilizar instrumentos no letales para obtenerla sin necesidad de disparar. Por supuesto, en alguna ocasión pueden ser necesarias armas letales. Tu puntuación en cada misión reflejará la elección del procedimiento correcto para cada situación».

El juego transcurre en el año 2005, con 16 misiones en escenarios como un estudio de televisión, galerías subterráneas, una iglesia, un centro de convenciones, el ayuntamiento y varias residencias privadas. Las misiones están diseñadas según los problemas reales a los que se enfrentan los verdaderos miembros del SWAT, como el rescate de rehenes, detenciones de alto riesgo y protección de VIPs. Como el entorno es dinámico y el comportamiento de los personajes no está preestablecido, la acción será diferente cada vez que juegues.

El escenario de la iglesia muestra lo bueno que es el motor de *SWAT 3*; los escenarios son amplios y muy detallados.

P.T.I.

CATEGORÍA: Estrategia/Acción

FABRICANTE: Sierra

EDITOR: Sierra, (www.sierra.com)

PORCENTAJE FINALIZADO: 70%

DISPONIBLE: Invierno



Todos los oficiales del SWAT están equipados con el habitual arsenal de armas convencionales, además de otras que no son letales.

La dirección de tus hombres resultará crucial. Hay dos modos tácticos: «sigiloso» y «dinámico». Los comandos del modo sigiloso incluyen abrir cerraduras, retratar, evitar, buscar, cubrir, tomar posiciones y depositar (para algunas armas especiales), mientras que el modo dinámico incluye instrucciones como irrumpir y despejar. Estas instrucciones se corresponden con lo que parece ser un complejo sistema de inteligencia artificial. «No utilizamos ningún guión preestablecido», afirma Fung. «Si los personajes están ejecutando una orden y son interrumpidos por un sospechoso, actuarán en consecuencia. Todos los miembros de un equipo saben dónde están las áreas de mayor riesgo. Saben que si entran en la campo de visión de un sospechoso se verán 'comprometidos' y entrarán en modo *dinámico*».

El aspecto de *SWAT 3* es impresionante. «Nuestro motor gráfico emula las leyes del mundo real, permitiendo a los jugadores disparar a través de una pared», explica Fung. «Los personajes muestran el daño recibido y pueden llegar a sangrar. Tenemos un ingenioso sistema de animación esquelética separado, lo cual nos permite combinar animaciones de diferentes partes del cuerpo».

> «Presentamos al SWAT como una fuerza dedicada a salvaguardar vidas. Éste no es el típico juego de acción en primera persona en el que disparas a todo lo que se mueve»
>
> ROD FUNG, PRODUCTOR



Los enormes escenarios, con diversos niveles, llenos de sombras, esquinas y escondrijos, pondrán a prueba a los mejores comandantes de los equipos SWAT.

En el lado negativo, hay que señalar que las opciones multijugador no se incluirán en la edición inicial, sino que se venderán al poco tiempo como un complemento. De todas formas, si se perfecciona la inteligencia artificial y se implementa pronto la opción multijugador, *SWAT 3* podría ser una grata sorpresa. La mezcla del combate en equipo con los límites legales que impone formar parte de la policía puede hacer que este juego tenga un sabor completamente diferente.

PCJ

Imperium Galactica II

¡Vamos a conquistar la galaxia... una vez más!

Cuando apareció *Imperium Galactica*, fue recibido con opiniones de todo tipo. Tenía un aspecto genial y destacaban algunos elementos curiosos, pero la historia era demasiado larga y la forma en que se desarrollaba ofrecía pocas posibilidades al jugador. Además, todas las misiones tenían un aire repetitivo.

Es evidente que los diseñadores de Digital Reality prestaron mucha atención a las críticas, ya que se han preocupado de que esta secuela fuera mucho más fluida y que tuviera un final más abierto. Ahora se pueden jugar partidas muy diferentes como miembro de tres razas distintas (los Políticos, los Humanos y Los Brutales; los nombres de los cuales indican cómo se suele comportar cada raza) y dentro de cada partida hay numerosos eventos al azar y giros argumentales que se encargan de mantener las ganas de jugar por mucho tiempo. «Estudiamos todas las críticas al primer juego y aprendimos *mucho*», afirma Gabor Feher, jefe de desarrollo. «Desechamos el código del antiguo juego y empezamos de nuevo, con la esperanza de mantener y expandir lo bueno y arreglar todos los defectos». El nuevo manual, por ejemplo, tendrá mas de 100 páginas, incluyendo explicaciones detalladas de la interfaz y la historia de cada raza. La interfaz es completamente nueva y simplifica enormemente la gestión de las flotas, la construcción de colonias, etcétera».

Éste es el argumento: en el siglo XXVI, los ingenieros genéticos han creado los prototipos de una raza perfecta para explorar los rincones más alejados del espacio. Pero los militares al mando prefieren utilizar esta investigación para crear «la perfecta máquina de matar» (¿no lo hacen siempre?). Para desbaratar sus planes, los científicos rebeldes codifican todas sus investigaciones en cristales de memoria y los lanzan a los confines del espacio. Adivina qué pasa después.

Imperium Galactica II cubre todas las fases de una conquista estelar: exploración, colonización y administración de las colonias, proyectos de investigación y desarrollo, combate en tiempo real tanto en el espacio como en tierra, diseños elaborados de naves y unidades que pueden ser mejorados, comercio, diplomacia y espionaje. «Como país del antiguo bloque soviético, los húngaros tenemos una idea muy particular de la importancia de la diplomacia y del espionaje profesional», comenta Feher con una mueca. «A medida que tus agentes aumentan su experiencia, pueden llegar a secuestrar parientes (¡incluso mascotas!) de los gobernantes enemigos para intentar subvertirlos. Puedes tener agentes dobles trabajando a tu favor o en tu contra y, pasado un cierto nivel, llegar a entrenar comandos de elite que causen estragos con misiones de sabotaje. Como es lógico, las tretas políticas y las unidades de guerrilla eficaces son caras de mantener, de modo que será mejor que cuentes con una buena financiación».



Los diseños de las naves son mucho mejores que los del original. Tu raza tendrá ante sí más de ochenta tipos de planetas listos para ser colonizados.

> «Estudiamos todas las críticas al primer juego y aprendimos mucho. Desechamos el código y empezamos de nuevo, con la esperanza de mantener y expandir lo bueno»
>
> GABOR FEHER, JEFE DE DESARROLLO DE *IMPERIUM GALACTICA*

Hay más de 80 tipos de planetas dispuestos para su colonización, y cada uno de ellos necesita un enfoque estratégico diferente. Las rutinas diplomacia/espionaje parecen especialmente sofisticadas. La interfaz (un verdadero lío de botones en el juego original) ha sido completamente renovada y ahora tiene un aspecto sencillo e intuitivo. Feher comenta que «si lo que te va es la microgestión, puedes disfrutar al supervisar *enormes* colonias y flotas. Si después de un tiempo te has cansado, puedes dejar algunas tareas en 'autogestión', con lo que la IA se encargará de la administración de una forma correcta, pero conservadora.

Resumiendo, *Imperium Galactica II* aspira a combinar los mejores ingredientes de su género a la vez que se libra de las ataduras y defectos que ponían trabas al juego original. Añádele unos gráficos y un manual muy mejorados, y tendrás un juego con un enorme potencial. Incluso si el primer juego te dejó frío, deberías echarle un vistazo a esta estudiada y revisada secuela, porque podría convertirse en un clásico en su campo.

PCJ



En el juego encontrarás tres razas: los Políticos, los Humanos y los Brutales.

P.T.I.

CATEGORÍA: Estrategia

FABRICANTE: Digital Reality

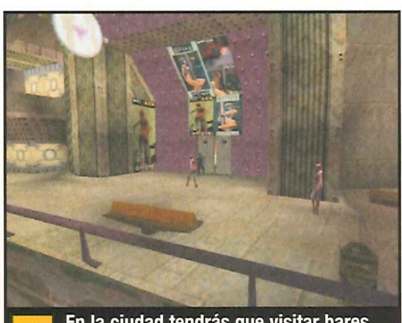
EDITOR: GT Interactive (www.gtgames.com)

PORCENTAJE FINALIZADO: 75%

DISPONIBLE: Diciembre

The Nomad Soul

Quizá estemos ante el universo de juego más detallado de la historia.



En la ciudad tendrás que visitar bares, clubs de *striptease*, sex shops y otros antros de perdición.

En nuestra opinión, el objetivo primordial en la creación de un juego de PC es lograr que los jugadores lleguen a sentir que están *dentro* del juego. No muchos son capaces de obrar semejante sortilegio; cuando te hallas ante un juego con esa habilidad, te das cuenta enseguida, ya que empiezas a olvidarte de los asuntos mundanos, como el trabajo, el reposo nocturno e incluso las relaciones sociales. Y eso es justamente lo que nos ocurrió cuando empezamos a jugar con una versión provisional de *The Nomad Soul* (el juego debía llamarse *Omikron: The Nomad Soul*, pero finalmente perdió la primera parte del título). Impresionante en cuanto a sus posibilidades y exquisito en su ejecución, *The Nomad Soul* parece estar preparado para establecer nuevos estándares en los juegos interactivos; y que conste que éstas son nuestras palabras; no están sacadas de ninguna verborrea promocional.

El juego discurre en un universo paralelo al que accedes ocupando el cuerpo de un policía llamado Kay'l. Pero el hecho de que asumas el control de su cuerpo no significa que adquieras también sus recuerdos; eres básicamente lo que se denomina un amnésico, y todo lo que sabes con certeza es tu nombre y tu dirección en la ciudad de Anekbah. Desde una perspectiva en tercera persona, te dedicas a explorar el universo del juego en busca de pistas y a hacer preguntas a la gente que te vas encontrando para descubrir por qué, desde un primer momento, Kay'l te pidió desesperadamente que le ayudaras. A medida que vayas descubriendo algo más sobre el pasado de Kay'l, te darás cuenta de que este extraño mundo está al borde del desastre, y tú eres la única esperanza de salvación que le queda.

«Espera un momento», probablemente pensarás, «todo esto no suena muy original que digamos». Pero esa impresión desaparecerá cuando empieces a vagar por las calles de Anekbah. Estamos hablando de un universo de juego completamente desarrollado: los ciudadanos andan por la calle, beben en los bares, conducen vehículos del futuro, compran en los almacenes y, en general, hacen todo aquello que esperas de la gente de cualquier ciudad. Tom Marx, productor del juego afirma que «los mundos son inmensos y las áreas de la ciudad están pensadas para transmitir un ambiente de lo más real. Al igual que muchas ciudades reales, la del juego cuenta con un barrio chino, un parque, una morgue, un hospital, una comisaría, bancos, restaurantes, mercados, etc. Es probable que cualquier cosa que puedas ver en una ciudad real también la encuentres en *The Nomad Soul*». Además, contará con más de 100 personajes únicos.

Pero *The Nomad Soul* no es simplemente un juego de aventura. Combinando secuencias de *shooter* en primera persona y un juego de lucha perfectamente integrado en la mezcla, los desarrolladores de Quantic Dream han creado un nuevo género definido por su «realismo» (aunque la acción transcurra en un mundo de ficción total.

El juego cuenta con un sistema muy abierto para solucionar los puzzles. Otro elemento muy interesante es que te ofrece la posibilidad de seguir jugando incluso después de que tu personaje haya estirado la pata: inmediatamente, entras en el cuerpo del primer ciudadano «viable» que te toca después de morir (en total, hay 30 personajes a los que puedes encarnar). Y por si esto fuera poco, cuenta con la música de David Bowie y Reeves Gabrels, y no nos estamos refiriendo sólo a la banda sonora. Marx nos asegura que «incluso hay uno o dos lugares en los que puedes asistir a un concierto de los Dreamers, con versiones 3D de David Bowie y Reeves Gabrels».

> «Es probable que cualquier cosa que puedas ver en una ciudad real también la encuentres en *The Nomad Soul*»
>
> TOM MARX, PRODUCTOR DE THE NOMAD SOUL

La tecnología que soporta todo esto es impresionante, pero según Phil Campbell, diseñador jefe de Eidos y asesor en la creación de *The Nomad Soul*, no es ahí donde reside la fuerza del juego. De acuerdo con Phil Campbell, «el objeto de la tecnología es pasar tan desapercibida como sea posible». «Quantic Dream no busca cubrirse de gloria mostrando todos los ingenios tecnológicos de sus herramientas de trabajo, sino crear el mundo más absorbente y realista, el universo de juego definitivo». Y la verdad es que, si no llegan a alcanzar este elevado objetivo, será sólo por los pelos.

PCJ

Cuando hay que repartir tiros, la perspectiva cambia a primera persona. Por suerte, el juego te permite establecer distintas configuraciones en función de lo que estés haciendo: explorar, disparar, pelearte o nadar.

P.T.I.

CATEGORÍA: Acción/Aventuras

FABRICANTE: Quantic Dream

EDITOR: Eidos Interactive (www.eidos.com)

PORCENTAJE FINALIZADO: 85%

DISPONIBLE: Noviembre



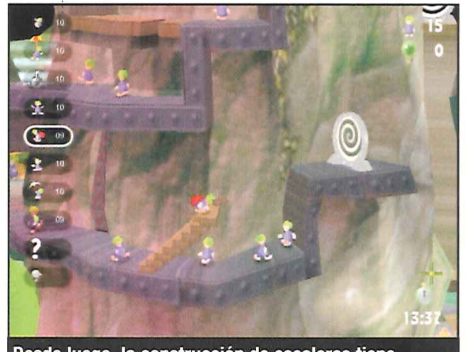
¡Oh! ¡Más Lemmings!

Psygnosis tantea el terreno para ver el interés que despertaría un nuevo título Lemmings.

Lemmings, que apareció en 1991, se basaba en una brillante combinación de lógica, planificación y humor que, además, requería cierta destreza y velocidad a la hora de *desenfundar* el ratón. La mezcla resultaba ser una de las experiencias más originales y divertidas de la historia de los juegos.

A lo largo de los años, han ido apareciendo numerosas secuelas —incluyendo un intento de trasladar el juego a un entorno totalmente 3D, que le añadía a la fórmula una complejidad innecesaria—, pero ninguna de ellas fue capaz de volver a recrear jamás la magia del original. Con *Lemmings Revolution* (el título provisional que lleva este nuevo proyecto), Psygnosis espera mantener una jugabilidad *de eficacia probada* mientras que, al mismo tiempo, actualiza la apariencia del juego para complacer los gustos de la nueva audiencia.

Revolution incorpora gráficos 3D, pero éstos no enturbian la mecánica del juego, que ha sido capaz de resistir el paso del tiempo. La demo de uno de sus niveles (que esperamos poder incluir próximamente en nuestros CD) tiene lugar en una torre cilíndrica, y muchos de los obstáculos que aparecen son parecidos a los que podíamos encontrar en el antiguo juego en 2D. Excavar accesos en el suelo, reventar barreras, construir escalones para alcanzar áreas elevadas son tareas que nos resultan familiares, al igual que la jugabilidad, que recuerda en gran medida a la del original.



Desde luego, la construcción de escaleras tiene mucha mejor pinta que la del original de ¡1991! La mayoría de habilidades que ya te son familiares volverán a estar presentes en este nuevo título.

La demo se creó con la finalidad de tantear a los jugadores y obtener información acerca de su posible interés por un nuevo juego Lemmings. El proyecto ya se encuentra en fase de desarrollo, pero si la respuesta que recibe la demo es negativa, lo más seguro es que, lamentablemente, el nuevo juego no llegue nunca a ver la luz del día. Sin embargo, según Psygnosis, eso parece poco probable, ya que hasta ahora la respuesta obtenida por parte de la gente que se ha bajado la demo ha sido extraordinariamente positiva. Por desgracia, para cuando leas esto, la demo ya se habrá retirado de la página web de Psygnosis (*www.psygnosis.com*), con lo que no podrás participar en el sondeo.



Aunque los gráficos de *Lemmings Revolution* serán en 3D, el diseño de los niveles estarán más en consonancia con las «misiones» 2D del original.



¡Salvados! Como en los juegos originales, tu objetivo consiste en lograr que un determinado número de lemmings lleguen a la salida dentro del límite de tiempo.

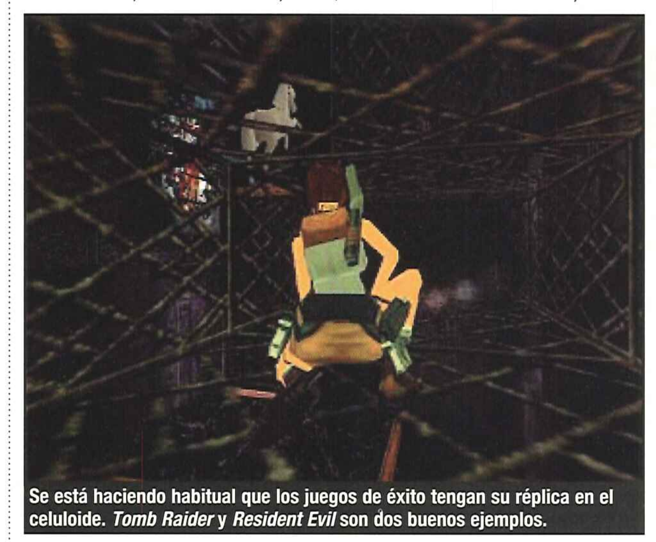
Aun así, pues, todos los signos parecen ser suficientemente positivos como para que podamos disfrutar de un nuevo juego Lemmings el año que viene.

Se busca protagonista

Tomb Raider *y* Resident Evil *dan el salto a la gran pantalla*

Hace tiempo que se especula sobre una adaptación de *Tomb Raider* al cine. La Paramount ha comprado a Eidos los derechos para hacer una película basada en las peripecias de Lara Croft por más de un millón de dólares. No dejan de sucederse las noticias y rumores sobre el equipo de la película. La productora estadounidense ha anunciado que Lawrence Gordon y Lloyd Levin serán los productores. Según la revista *Variety* el CEO de Eidos, Charles Cornwall, sería el productor ejecutivo. Sobre el guionista, esta publicación apunta que podría ser Brent V. Friedman, guionista también de *Mortal Kombat*. De todas formas, la pregunta que se hace todo el mundo es quién encarnará a Lara Croft. Incluso se han organizado votaciones en algunos fórums sobre la actriz ideal. Por el momento, la lista de candidatas la encabezan Catherine Zeta Jones y Liz Hurtley, aunque también se especula con los nombres de Sandra Bullock, Demi Moore y Jennifer López. Curiosamente, Lara Croft podría cambiar su nombre por el de Indiana Jane.


Catherine Zeta Jones es la preferida para encarnar a Lara Croft.

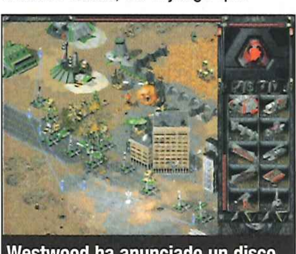

Se está haciendo habitual que los juegos de éxito tengan su réplica en el celuloide. *Tomb Raider* y *Resident Evil* son dos buenos ejemplos.

Otro juego que tendrá su versión cinematográfica es *Resident Evil*. Aunque se conocen pocos detalles, ya se sabe que el director será George Romero, que ha dirigido películas como *Creepshow* o *El día de los muertos vivientes*.

Como churros

Tiberian Sun *tendrá un disco de misiones*

Nadie duda que *Tiberian Sun* ha sido uno de los juegos más esperados. La serie *Command & Conquer* tiene adeptos por doquier que lo ansiaban como agua de mayo. Al menos eso es lo que reflejan las listas de ventas de medio mundo, en las que, en muchos casos, es el juego que ocupa el primer lugar del ranking. Westwood Studios, la compañía editora del juego, parece decidida a aprovechar el éxito del juego y proyecta lanzar un disco de misiones. De momento no contamos con más datos, pero estaremos al acecho de nuevas noticias sobre el tema.


Westwood ha anunciado un disco de misiones para *Tiberian Sun*.

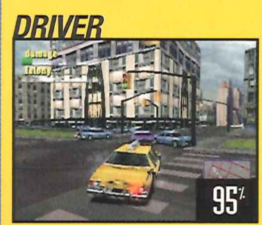


El juego se mantiene en cabeza de las listas de ventas de numerosos países. La serie *C&C* no ha perdido adeptos.

PCJ RECOMIENDA

Nuestra selección de las mejores novedades

DRIVER



Este juego de carreras y acción ha supuesto un salto cualitativo en el subgénero de carreras en ciudades reales que inauguró *Midtown Madness*. Serás un policía que intenta infiltrarse en las redes mafiosas. Para ello, debes demostrar sus dotes de conductor en misiones muy diversas. Puedes esperar las persecuciones más espectaculares en medio del tráfico de Nueva York, Miami, San Francisco y Los Ángeles.

DARKSTONE



¿Cómo pudo pasar? No nos lo perdonaremos nunca. Este excelente juego de rol ambientado en un mundo fantástico recibió por error una tibia puntuación del 80% cuando en realidad debía ser 90%. Son las consecuencias de tantas horas de juego y tan pocas de trabajo en la redacción. *Darkstone* recoge las mejores tradiciones del género y se convierte en el mejor RPG desde *Diablo*.

FORCE 21

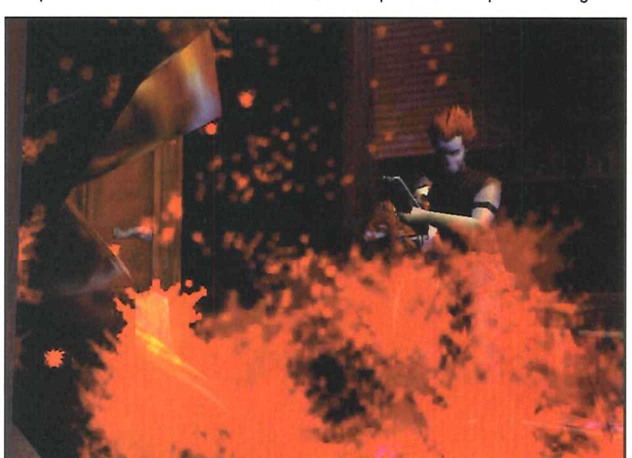


Pese a que ha llegado discretamente a las tiendas, sería un error no recomendar este juego. Los amantes de la estrategia militar encontrarán una mezcla exquisita de realismo y jugabilidad. La cosa va de una supuesta guerra en un futuro próximo entre Estados Unidos y China. La causa es la invasión por parte china de la República de Kazajstán en busca de materias primas.

Otro... otro más...

Devis Inside se retrasa hasta principios del 2000

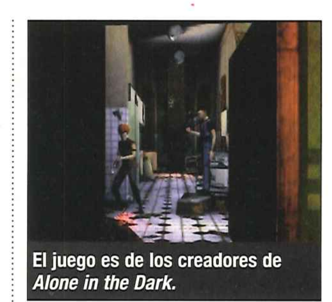
El anuncio de un operador telefónico en el que se ven fuegos artificiales al fondo mientras un tipo dice «otro... otro más...» vendría que ni pintado para enumerar todos los juegos que han sufrido retrasos a lo largo de la historia. El único problema es que el encargado de pagarlo se hipotecaría de por vida por la duración del anuncio. El último en sumarse a esta larga lista ha sido *Devil Inside*, un juego de acción y aventuras que estaba previsto para noviembre y que finalmente se espera que aparezca en los primeros meses del año que viene.



El protagonista de *Devil Inside* es un periodista llamado Dave Ackland que puede convertirse en Deva, una diablesa.

En el juego trabajan Hubert Chardeau y el equipo de Gamesquad, autores de la saga *Alone in the Dark*, que han justificado el aplazamiento por su voluntad de conseguir la mayor calidad posible.

Devil Inside, que será uno de los juegos estrella de Cryo Interactive en los próximos meses, tiene un argumento un tanto retorcido. Presenta a Dave Ackland, un antiguo policía reconvertido en periodista, que ahora realiza investigaciones para una televisión local especializada en todo aquello que sea raro y morboso. Dave no es una persona corriente, sino que tiene poderes «inusuales», entre ellos el de convertirse en Deva, una diablesa con poderes sobrenaturales. En la noche de Halloween, el protagonista entra en una mansión encantada donde se han cometido espantosos crímenes. Tendrá que luchar contra muertos vivientes que ahora habitan este edificio para solventar los crímenes y desterrar la maldad que invade el lugar. Mientras tanto, en el estudio de la televisión, el presentador del programa comienza la retransmisión en vivo, siguiendo cada movimiento de Dave y de Deva, sin perder nunca de vista el ranking de audiencia.



El juego es de los creadores de *Alone in the Dark*.

Amenazas a mí...

EA lanza un CD-ROM con información sobre La Amenaza Fantasma

Star Wars: Behind the Magic, el CD-ROM que se publicó el año pasado sobre *La Guerra de las Galaxias,* ha tenido continuidad. El nuevo CD-ROM, *Star Wars: Episodio I Insider's Guide,* abarca numerosos temas relacionados con la última película de George Lucas, como los efectos especiales, entrevistas con el director o secretos del guión y del rodaje. Entre los contenidos de la *Insider's Guide* se pueden encontrar imágenes, descripciones de los mundos y escenarios, un recorrido por la tecnología que se muestra en la pantalla, datos sobre el proceso de producción o un glosario con datos sobre la película. Los fans de *La Guerra de las Galaxias* que andaban tras más material sobre *La Amenaza Fantasma,* ya tienen algo a lo que hincarle el diente.

Más competencia

La Dreamcast llega a España

Éramos pocos y... Por si no teníamos bastantes consolas, la Dreamcast ya está en España. En el futuro se plantea una ardua competencia en el sector, con la PS 2 (nombre oficial de la PlayStation 2) a la vuelta de la esquina y Nintendo anunciando la Dolphin. La consola de Sega tiene buenas expectativas, ya que en las primeras semanas en Estados Unidos ha vendido más de medio millón de unidades. Veremos cómo se desarrolla la lucha entre los gigantes de las consolas. De todas formas, nosotros nos quedamos con nuestro PC.



» LO MÁS BREVE DE PCJ »»»»»»»»»»

» Hasbro Interactive ha adquirido Wizards of the Coast, lo que aporta a esta empresa una importante presencia dentro del género de rol, con títulos como el popular *Magic: The Gathering.* La compañía también afirma que planea publicar algunos juegos basados en el sistema de juego *Advanced Dungeons & Dragons.*

» Blue Byte ha anunciado las continuaciones de dos de sus series más populares: *The Settlers* y *Battle Isle.* Sobre *The Settlers IV* no se han facilitado muchos detalles, aparte de que su lanzamiento se prevé para finales del 2000. *Battle Isle 4: Children of Haris* está programado para otoño del 2000 y ofrecerá estrategia de ambientación fantástica con un nuevo motor de gráficos 3D.

» Take Two Interactive Software ha aprobado la adquisición de un 19,9% de Bungie Software. La cantidad en metálico fijada para el acuerdo no ha sido revelada. Además, Take Two obtendrá los derechos de distribución de cuatro de los próximos juegos de Bungie, incluyendo los tan esperados *Oni* y *Halo.*

» Los fans de *Warlords* ya pueden descansar tranquilos; Mindscape ha anunciado que SSI está trabajando en un nuevo juego que retomará el sistema basado en turnos de sus predecesores. El juego se llamará *Warlords IV* y aparecerá a finales del 2000. Previamente nos llegará *Warlords Battlecry,* que será en tiempo real.

Matrimonio de conveniencia

Delta Force 2 aúna voxels y polígonos

El sistema empleado para crear los gráficos de este título de estrategia y acción combinará voxels y polígonos. Como ya anunciábamos hace unos meses, Delta Force 2 se resiste a adaptar el sistema de polígonos que utilizan la mayoría de juegos. NovaLogic se resiste a adoptar el tan extendido sistema de polígonos para hacer todo el juego. Aunque en principio creíamos que los gráficos utilizarían exclusivamente el sistema de voxels, finalmente sus creadores han optado por una combinación de ambos sistemas de representación tridimensional. Los objetos estarán formados por polígonos, pero los escenarios utilizarán voxels. De esta forma, los programadores pueden dibujar terrenos exteriores mucho mayores. Esto hace posible, por ejemplo, que se puedan ver los disparos de un francotirador a larga distancia.

Esta secuela te convertirá en uno de los miembros de un cuerpo especial antiterrorista.

Otra característica destacada de Delta Force 2 es que su modo multijugador incorporará la tecnología Voice-Over-Net, que permitirá a los jugadores comunicarse verbalmente a través de la red.



Todavía no se sabe cuando llegará *Delta Force 2* a nuestro país. De momento, las referencias que tenemos son muy buenas.

Vendido

Titus compra Virgin Interactive y Rage se hace con DID

Titus Interactive, una empresa que se dedica a desarrollar y editar videojuegos, se ha convertido en el accionista mayoritario de Virgin Interactive Entertainment tras comprar el 50,1% de las acciones de la compañía. De esta forma espera ampliar sus canales de distribución.

Por su parte, Rage Software ha comprado a Infogrames el estudio de desarrollo DID, especializado en simuladores de vuelo. Hace sólo cuatro meses que Infogrames adquirió la totalidad de acciones de esta compañía desarrolladora.

IDAS Y VENIDAS

Veamos qué ocurre con el personal de la industria...

Detrás de todo juego siempre se halla un grupo de sacrificados individuos, que aúnan sus talentos para (con un poco de suerte) llenar de magia nuestras insípidas pantallas de ordenador. Como en cualquier otro tipo de negocio, todos esos genios se encuentran en continuo movimiento, cambiando de un proyecto o equipo a otro para sacar el máximo rendimiento de todas sus habilidades. Para predecir mejor dónde se va a dar el próximo gran juego, te ofrecemos este rápido repaso de los movimientos acaecidos recientemente.

Los Bitmap Brothers: Con motivo del lanzamiento de *Z2* a mediados del 2000 (la secuela de *Z*, un juego de estrategia en tiempo real), que editará GT Interactive, el estudio británico se ha hecho con algunas caras nuevas. Steve Whittle, colaborador de Mindscape durante siete años, será el nuevo Jefe de Desarrollo. Otras nuevas adquisiciones incluyen a Graham Sergeant, Paul Hayworth y Neil Jones-Rodway. Los tres eran diseñadores de niveles de Psygnosis y se dedicarán a realizar el mismo tipo de trabajo para Bitmap.

3DO: Después de un periodo de 12 años en Atari, Bill Hindorff ha abandonado la compañía atraído por el cargo de vicepresidente de desarrollo de productos en 3DO. Hindorff es conocido principalmente por su trabajo de producción en juegos arcade como *San Francisco Rush*, *Wayne Gretzky Hockey* y *Area 51* mientras estaba en Atari. Sus nuevas responsabilidades se centrarán en la supervisión del desarrollo de *Crusaders of Might and Magic* y *Meridian 59* para PC, así como de otros proyectos para diversas plataformas.

Electronic Arts: Scott Youngblood, el anterior jefe de diseño de *Starsiege Tribes* y su secuela para Dynamix, dice adiós a la compañía que vio sus primeros pasos después de nueve años. Su nueva tarea en EA consistirá en dirigir el diseño de un próximo proyecto *on line*.

Arternate State Entertainment: es el nombre del nuevo estudio de creación fundado por un ex diseñador de 3D Realms, Scott McCabe. El primer proyecto consistirá en un juego de rol de ciencia-ficción llamado *Second Genesis*. Alternate State también colaborará con Magic Lantern, el estudio formado por otro desertor de 3D Realms, Paul Schuytema, en la creación de *FORTS*, un juego de estrategia en tiempo real. Todavía no se conocen las fechas de lanzamiento de ninguno de estos dos juegos.

»»

» **Si siempre has deseado correr en un Taurus por un circuito de carreras, pronto verás tu deseo realizado. Empire Interactive está preparando *Ford Racing*, programado para principios del 2000. Entre los coches se incluyen el Mustang y el Explorer. La versión provisional que pudimos catar en la E3 parecía prometedora, así que manténte a la expectativa.**

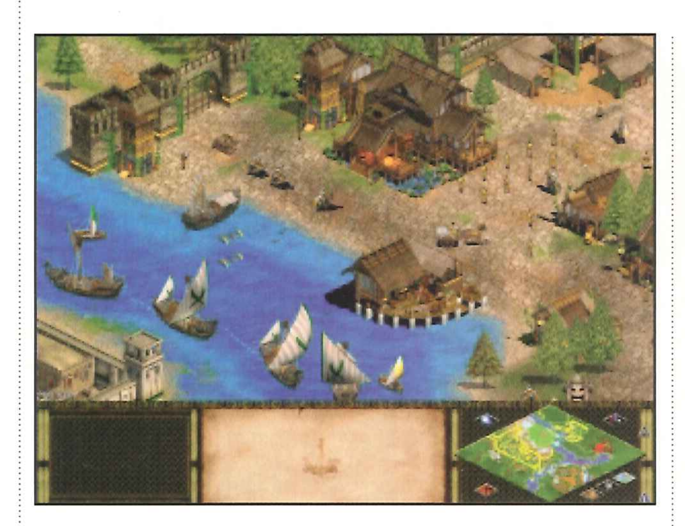
» **¿Quieres skins, mods y niveles de *Half-Life*, pero estás harto de rebuscar en Internet? Pues ve a www.halflifefiles.com, el último de los tres motores de búsqueda de juegos específicos de Filekey (los otros dos son www.unrealfiles.com y www.quakefiles.com). Aquí encontrarás más de 1.000 archivos sobre *Half-Life*.**

» **Labtec quiere popularizar el uso de su tecnología Voice-Over-Net en las partidas a través de la red. Como medida de promoción en Estados Unidos, tanto *Armored Fist 3* como *Delta Force 2* incluirán durante un periodo limitado el LVA-7330 Clearvoice Head Mic de Labtec. Por ahora no nos han llegado noticias de que esta promoción se vaya a hacer en España.**

» **Interplay ha anunciado que están trabajando en *Icewind Dale*, un juego de rol y combate que utilizará una versión mejorada del motor 3D de *Baldur's Gate*. Está previsto que el juego esté acabado en primavera, aunque tardará algo más en llegar a nuestro país.**

Los recién llegados

Te presentamos los juegos más interesantes que acaban de salir o que aparecerán en los próximos días



AGE OF EMPIRES II

El juego de estrategia abarca un periodo de mil años, desde la caída del imperio romano a la Edad Media, y en él controlarás el destino de la humanidad. Respecto al original, lo que más ha evolucionado ha sido el combate y los aspectos económicos. Empezarás con escasos recursos, a partir de los cuales deberás forjar una gran civilización. Podrás conseguirlo de formas muy diversas: conquistando al enemigo, acumulando riqueza gracias al comercio y la diplomacia o levantando y defendiendo un imperio digno de admiración.

C+ FUTBOL 2000



Dirigirás a uno de los 32 mejores equipos europeos. Las características de los jugadores incluyen desde las capacidades deportivas (agilidad, rapidez, resistencia, condiciones físicas, etc.) hasta las psicológicas (inteligencia, agresividad, moral, autoridad, etc.). Si no te gustan los que tienes, incluso puedes editar tu propio jugador. Deberás estudiar todos los detalles para formar el equipo de tus sueños o confiar en los entrenadores profesionales.

Durante el partido, los jugadores podrán emplear hasta cuatro tácticas predefinidas en función de la situación.

Carlos Martínez, presentador de C+, será el comentarista de los partidos.

FIFA 2000



Esta actualización del conocido simulador de fútbol incluye los equipos de las 18 ligas más importantes del mundo, además de 40 equipos clásicos, entre los que están el Real Madrid de 1950 a 1956, el Barcelona entre 1989 y 1992 o la selección española de 1984.

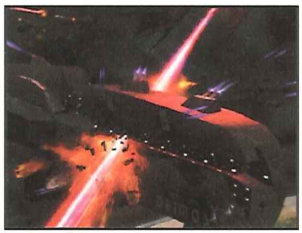
Podrás jugar partidos independientes, disputar la Liga, la Copa o ambas en el modo de temporada. Encontrarás los detalles típicos de la serie FIFA, aunque con gráficos mejorados.

En los modos multijugador pueden participar dos jugadores a través de módem, cuatro en el mismo ordenador y 20 por IPX.

5.990 pesetas

FREESPACE 2

Esta secuela de *Conflict FreeSpace: The Great War* da comienzo en el



año 2367 —32 años después de la Gran Guerra de la versión original—, momento en el que las impresionantes fuerzas de los shivans han vuelto a resurgir y amenazan la supervivencia de los terranos y los vasudanos. Deberás servir bajo el mando de la Alianza Galáctica Terrano-Vasudiana (GTVA), dirigiendo e interviniendo para detener a las fuerzas de los shivan.

Con más de 70 naves de diversas clases y tamaños, *FreeSpace 2* presenta escuadrones de bombarderos y cazas equipados con las más modernas armas. Un sistema de mensajes permite que los jugadores puedan dar órdenes a otros integrantes del escuadrón, redirigir a otros pilotos o pedir refuerzos.

7.990 pesetas

GRAND THEFT AUTO 2

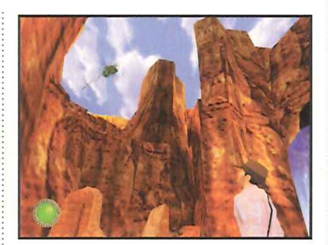


La segunda parte del juego en el que te dedicas a robar coches y a atropellar a todo cuanto se te pone por delante ya está aquí. El juego está ambientado en la ciudad de Los Ángeles del futuro, donde una guerra entre bandas asola la ciudad. Con uno de los 68 vehículos que aparecen (y que podrás robar), te moverás por multitud de lugares, incluyendo prisiones, aparcamientos, solares o centros comerciales.

7.995 pesetas

INDIANA JONES Y LA MÁQUINA INFERNAL

Estamos en 1947 y el periodo de la Guerra Fría acaba de empezar.



Rusia quiere localizar la Torre de Babel, donde se cree que hay una máquina capaz de abrir una puerta a otra dimensión que liberaría una fuerza capaz de sembrar el caos en occidente. Indiana Jones deberá evitarlo.

Este juego de aventuras y acción 3D en tiempo real te llevará a diferentes lugares del mundo, como las ruinas de Babilonia y Nubia, o las montañas de Kazajstán.

Además de poder arrastrarse, correr, saltar, nadar y escalar, el protagonista cuenta con objetos y armas como pistolas, rifles, un bazooka o granadas de mano, que le ayudarán a vencer a los agentes comunistas.

K.O.



Si te va lo de dar y recibir guantazos, Friendware presenta este simulador de boxeo en tiempo real, con personajes que evolucionan a medida que avanza la pelea (reflejan las heridas y magulladuras del combate). Encontrarás 20 boxeadores diferentes, aunque puedes crear nuevos personajes con características especiales. Las peleas se desarrollan en cinco localidades distintas, con diferentes ángulos de cámara. Podrás disputar combates individuales o el campeonato completo, además de practicar en el modo de entrenamiento.

En el apartado multijugador, soporta partidas en red y por Internet, así como dos jugadores en el mismo ordenador.

5.990 pesetas

MIG ALLEY



Eres el Comandante del Ejército del Aire aliado, con cinco escuadrones de aviones americanos a tu disposición, y estás inmerso de lleno en los más feroces combates de la Guerra de Corea.

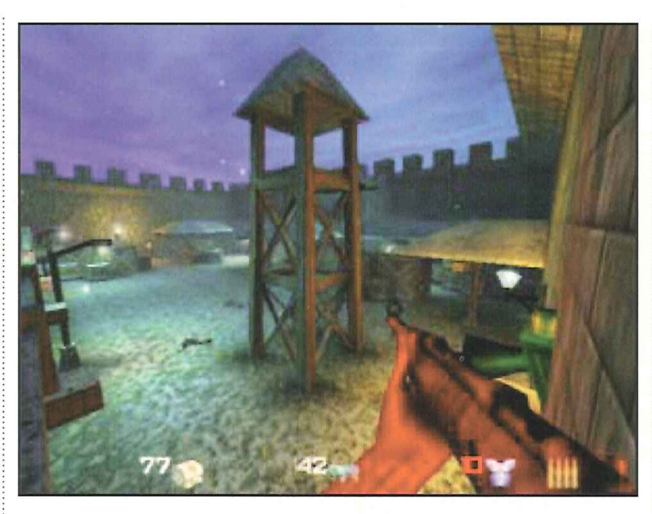
Lucharás a bordo de los clásicos de la época, como el F86 Sabre, el F84 Thunderjet, el F80 Shooting Star, el P51 Mustang y los MiG 15 y MiG 15 bis. También aparecerán en escena los Meteors, F9 Panthers, A1 Skyraiders, B29 Superfortresses y muchos más.

Encontrarás misiones históricas individuales o combates cuerpo a cuerpo, así como minicampañas preliminares, con episodios clave de la Guerra de Corea. En estas modalidades del juego, deberás familiarizarte con la planificación de las misiones terrestres y aéreas, con los diferentes aviones y nuevas tareas para ellos, como el Apoyo Aéreo Cercano. Como detalle a destacar hay que comentar que incluso las conversaciones por radio han sido traducidas.

2.995 pesetas

MORTYR

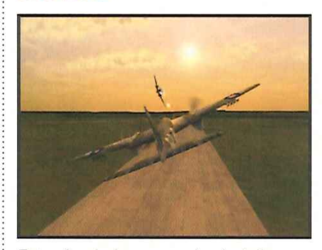
Resulta que los nazis ganaron la Segunda Guerra Mundial, por lo que el curso de los acontecimientos posteriores no coincide para nada con lo que todos conocemos. La clave de la victoria fue la máquina del tiempo, que permitió a los alemanes conseguir algo que los hizo invencibles. En el año 2093, Jurgen Mortyr, un oficial al mando de un proyecto científico, se da cuenta de que algo está acabando con el planeta y decide que es necesario volver atrás en el tiempo para cambiar el curso de los acontecimientos. El elegido es Sebastian, su hijo, perfectamente entrenado para el combate. En este *shooter,* su misión será eliminar al inventor de la Máquina del Tiempo antes de que éste sea capaz de completarla. Desde el lugar en el que aparece hasta donde está el inventor encontrará no pocos adversarios. El juego consta de 20 niveles, cada uno con su propio objetivo, aunque todos están integrados en la historia general.



Además de los modos Deathmatch y Captura la bandera, tendrás un modo cooperativo basado en misiones, en las que te enfrentarás a enemigos manejados por el ordenador o por otros jugadores.

7.450 pesetas

NATIONS



Este simulador recrea las batallas aéreas en las que participaron las fuerzas aéreas británicas, estadounidenses y alemanas durante la Segunda Guerra Mundial. Encontrarás 45 misiones, entre las que se incluyen las de combate aéreo y otras con objetivos en tierra. Para afrontarlas, podrás elegir entre 16 aviones diferentes. Los gráficos incluyen nubes y explosiones espectaculares. El juego cuenta con misiones de acción inmediata y modalidades multijugador. Las opciones incluyen la posibilidad de modificar los parámetros de realismo y dificultad.

7.990 pesetas

RALLY CHAMPIONSHIP

Es el juego oficial del British Rally Championship e incluye 36 etapas de este campeonato. Cuenta con 25 coches con conductores animados. Los vehículos son deformables y algunas partes pueden desprenderse (espejos laterales, parachoques y capó). En pantalla verás el indicador de velocidad, el de revoluciones, el indicador de marchas, el tiempo, los mensajes de *check-point,* espejo retrovisor, mensajes sobre el estado del coche, un mapa animado e iconos tanto del coche que te precede como del que te sigue.



Sobre los efectos, verás como el humo, el barro, la gravilla y el agua salen despedidos de tus neumáticos. También se utiliza una tecnología de iluminación avanzada y se tienen en cuenta los efectos atmosféricos.

El juego incluye opciones de repetición. Además de dos modos de simulación, arcade, competición a tiempo y un solo jugador, pueden competir dos jugadores a pantalla partida, hasta cuatro alternativamente en el mismo ordenador o hasta 8 en red local.

7.450 pesetas

REVENANT



Este juego de rol y aventuras te situará en un mundo de fantasía. En tu camino podrás interactuar con más de 40 personajes y escoger entre diversas armas, hechizos, armaduras y objetos mágicos para afrontar peleas en 3D y conseguir eliminar a los seres diabólicos que pueblan el universo del juego.

7.995 pesetas

RITES OF WAR



Regresa la serie Warhammer 40.000. En esta entrega, los eldar visitan el planeta Davinuus en busca de reliquias de su pasado, pero la primera expedición se topa con miembros del imperio humano, así que la batalla está servida. En esta juego de estrategia, que cuenta con el motor de Panzer General III: Assault, tus unidades mejorarán a través de su experiencia en el combate y conseguirán puntos de gloria.

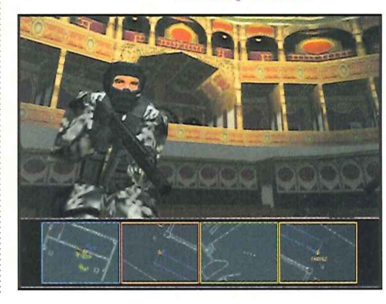
Encontrarás ocho escenarios independientes y dos minicampañas de tres partes, además de una campaña central con 24 escenarios sólo disponible en el modo para un jugador.

7.995 pesetas

ROGUE SPEAR

En esta secuela de *Rainbow Six,* dos terroristas sin escrúpulos han elaborado un plan para sembrar el terror en todo el mundo, incluida la utilización de una bomba nuclear. El equipo Rainbow deberá frustrar sus planes en diversas misiones, entre las que se incluyen algunas de infiltración, eliminación o el rescate de rehenes en lugares como el Museo Metropolitan de Nueva York o un Boeing 747 en el aeropuerto de Bruselas. Deberás escoger los hombres, el armamento (puedes encontrar la Enfield L85A1, la HK MP-10, la M-4, la M-14 o diversos rifles francotirador) y la munición más apropiados para cada misión. Este juego, que combina los géneros de acción y estrategia, cuenta con destacadas opciones multijugador.

7.995 pesetas



WARCR

BLIZZARD REINVENTA LA

TRAS TRABAJAR EN SECRETO durante más de un año, en Blizzard Entertainment están casi listos para brindar al mundo *WarCraft III*. No se trata sólo de conceptos esbozados e ideas sobre el diseño: ya es jugable, y es probable que falte menos de un año para su aparición. Somos una de las primeras revistas del mundo que echa un vistazo al juego. Y nada de notas de prensa o entrevistas telefónicas: uno de nuestros chicos entró en el cuartel del ultrasecreto Team One de Blizzard para jugar a *Warcraft III* y hablar con sus creadores. No es tan sólo la secuela que estabas esperando, sino algo totalmente nuevo en el entretenimiento de PC.



Los héroes individuales serán el centro del juego, que presentará las aventuras de personajes como este orco. Los progagonistas irán ganando en experiencia, avanzarán a través de los niveles y conseguirán hechizos.

El "Siguiente Paso" de Blizzard

El «Equipo Uno» de Blizzard lleva más de un año trabajando de forma clandestina en un proyecto de nombre clave Legends; al menos, ése es el nombre usado en las circulares interdepartamentales y en las conversaciones de los desarrolladores con el mundo exterior. Para nuestro regocijo, resultó que Legends no era más que una tapadera para *WarCraft III*, y su reciente anuncio en el ECTS londinense lo ha convertido en el juego más esperado en fase de desarrollo.

¿Y cómo iba a ser de otro modo? *WarCraft II: Tides of Darkness* fue un juego que hizo época por llevar el género de la estrategia en tiempo real a nuevas cotas, y que permanece como uno de los mejores juegos de PC de todos los tiempos. La épica lucha entre orcos y humanos por el control de la tierra de Azeroth presentaba unas misiones ingeniosas, un gran potencial táctico y una dramática historia narrada desde los dos bandos. El juego consiguió un enorme número de adeptos y situó de pleno a Blizzard a la cabeza de los nuevos e insolentes desarrolladores. «Empezamos a pensar seriamente en hacer *WarCraft III* en cuanto terminamos *StarCraft*», dice





Los entornos del juego están renderizados totalmente en 3D. Los cambios en la elevación, objetos como árboles y piedras, y los demás combatientes se presentarán en todo su esplendor poligonal.

Mike O'Brien, desarrollador jefe. «Hemos estado trabajando en él más o menos en serio desde que dimos por concluido ese juego».

El diseño de lo que iba a ser *WarCraft III* se aparta de forma tan radical de *Tides of Darkness* que en Blizzard consideraron si debían distanciar al nuevo juego de dicha serie. «Sabíamos que tomábamos una dirección diferente, y existía cierta preocupación de que los fans acérrimos quedaran decepcionados», cuenta O'Brien. «Así que pensamos en llamarlo de otra forma. Pero en el fondo sabíamos que se trataba de *WarCraft III*, y confiamos que los incondicionales secundarán este paso».

El conflicto se intensifica

El camino hasta aquí ha sido largo y difícil. El último tema relacionado con *WarCraft* al que estuvimos siguiendo la pista fue *WarCraft Adventures*, una aventura que no llegó a ver la luz del día. Los desarrolladores no estaban satisfechos con la forma que iba tomando y acabaron cortando por lo sano, si bien conservaron muchos de los elementos de la historia, que ya por aquel entonces iban a expandir el universo de *WarCraft* en nuevas direcciones. «La historia ha sido para nosotros lo más importante», dice el productor Rob Pardo. «Queríamos mantener intacto el argumento central de WarCraft Adventures y dejar que esa trama nos ayudara a intensificar el nivel de conflicto en *WarCraft III*».

Uno de los elementos clave de *WarCraft Adventures* era la historia de un orco llamado Thrall. Después de que la alianza desbaratara las hordas de orcos en el desenlace de *Tides of Darknes*, estos seres quedaron más o menos sometidos a los designios de los caciques humanos. *WarCraft Adventures* iba a ser la historia de un orco nacido esclavo tras la derrota de la horda. La idea era volver del revés la rivalidad humanos-orcos y presentar a unos orcos que buscaban libertad y dignidad. Thrall se re-

Una misión al detalle

Nunca sabes a ciencia cierta cómo vas a reaccionar frente a un juego hasta que lo pruebas, y nos complace decir que tuvimos que sentarnos y jugar una misión completa. Su jugabilidad es tan buena como su aspecto.



Empiezas en un pueblo orco ya establecido. Reúne a tus unidades para formar un grupo y dispónte a partir tras pasar allí sólo unos minutos.



Al llegar a una cuesta, la elevación 3D revela un valle donde acampa el enemigo humano. La música de guerra suena al lanzarte colina abajo.

Ésta es la batalla en todo su esplendor. Fíjate en los dos héroes del rincón izquierdo inferior. Puedes alternar entre ellos, dirigiendo las tropas de sus grupos individuales.



Los hechos fluyen sin fisuras en el marco de las misiones. Aquí, tu victorioso grupo de orcos sube las escaleras hacia un templo donde liberarás a un chamán capturado.

bela contra sus opresores y une a los clanes orcos para restablecer una sociedad independiente.

Thrall aparecerá como un personaje importante en la trama base de *WarCraft III*, y, como consecuencia de su éxito en la unificación de los orcos, la raza se ennoblecerá. Tal como dice Pardo, «en nuestro esfuerzo por extender el conflicto y el ámbito de lo que es *WarCraft*, teníamos que reconsiderar la relación entre humanos y orcos».

Así pues, se sabrá que la horda que aterrorizó Azeroth en *Tides of Darkness* era un ejército anormalmente corrompido, inclinado al mal por la siniestra influencia de antiguos demonios. Resulta que los orcos son, en su estado natural, una raza de «nobles salvajes». Son rudos, pero no suponen una amenaza, como piensan los humanos.

Los humanos han experimentado un cambio menos favorecedor desde *Tides of Darkness*. La victoria sobre la horda los ha convertido en señores feudales de carácter hosco e inquieto que riñen entre ellos por el botín de su conquista. Su perfidia y su naturaleza taimada casi los han situado en un nivel moral inferior al de los antaño despreciados orcos.

Éste es el delicado estado de las cosas entre orcos y humanos al principio de *WarCraft III*. Y la situación acaba de trastocarse del todo con la llegada de los mismos demonios que instigaron los problemas de Azeroth.

LA LEGIÓN ARDIENTE... Y MÁS

Dichos demonios llegan, tal como se ve en la excelente intro del juego, en lo que parece una lluvia de meteoritos. Sólo que estos hijos de mala madre salen tan tranquilos de los cráteres humeantes y se ponen a buscar traseros que patear, sean humanos u orcos. No tienen manías.

La Legión Ardiente es una raza de demonios que fue suprimida hace mucho tiempo y que desde entonces ha estado luchando para hacerse con Azeroth. Al parecer, la malvada horda orca responsable de la última guerra fue de hecho corrompida de forma demoníaca por la Legión Ardiente con el propósito de sembrar el terror entre las razas de humanos, elfos y enanos de Azeroth. Todo era en previsión del retorno de los demonios.

Pardo describe a la Legión Ardiente como «un gran ejército errante que va causando estragos de dimensión en dimensión y merodea por muchos mundos». Son desde luego un enemigo amedrentador. Con sus unidades infernales alzándose sobre las razas humanoides, los monstruosos demonios son como la horrible amenaza de alguna película anime de ciencia ficción. La invasión de demonios es el catalizador de la acción de *WarCraft III*, y rechazarlos forma la columna vertebral de la nueva historia.

A *WarCraft III* se puede jugar desde la facción de los humanos, los orcos y la Legión Ardiente. Pero la cosa no acaba ahí; en total no son tres, sino seis las razas que se pueden controlar. Blizzard aún no suelta prenda sobre cuáles son las otras tres razas, pero es de esperar que dos de ellas serán los elfos y los enanos. Huelga decir que en las batallas multijugador se podrá incorporar cualquier combinación de las seis razas.

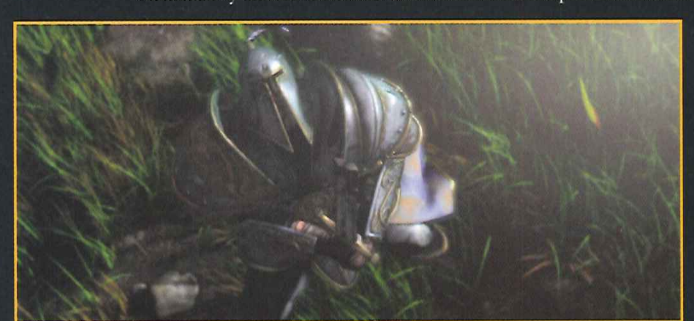
> *«Sabíamos que tomábamos una dirección diferente, y existía cierta preocupación de que los fans acérrimos quedaran decepcionados. Así que pensamos en llamarlo de otra forma. Pero en el fondo sabíamos que se trataba de* WarCraft III, *y confiamos que los incondicionales secundarán este paso»*
> MIKE O'BRIEN, JEFE DE PROYECTOS

A MÍ LA LEGIÓN... ARDIENTE

La secuencia de vídeo inicial de Blizzard presenta la dramática llegada del ejército de demonios. Vigila el cielo, amigo...




Un humano y un orco se estudian mútuamente en el campo de batalla, midiéndose para el duelo. Poco imaginan que su auténtico enemigo acecha cerca.




Porque desde el cielo se dirige a Azeroth lo que parece un meteoro. ¿Y qué nos apostamos a que de meteoro nada?




Aparcando su odio, investigan la anomalía. En Azeroth se verá por vez primera un demonio infernal. A partir de aquí la cosa no hace sino empeorar.

PRESENTAMOS... EL RPS

Con tan prometedora ambientación, ha llegado el momento de presentar la nueva invención de Blizzard... el juego de estrategia de rol, o RPS. Verás, WarCraft III no es un juego de estrategia real al uso. EL RPS pone mucho más énfasis en la historia y en el progreso de los personajes, situando a los jugadores en la piel de unos pocos héroes principales, en torno a los cuales gira el juego: te pasarás la partida centrado en un héroe, y desde el punto de vista de ese héroe comandarás a tus fuerzas en combate.

El cambio más perceptible que resulta de esta transformación de género es que WarCraft III es un juego totalmente 3D; cada edificación, personaje y paisaje se presenta ahora en tres dimensiones. De forma similar a juegos 3D de estrategia en tiempo real (ETR) como Battlezone y Myth, el entorno se puede explorar —y utilizar— a fondo. Tal como puedes ver en las capturas de pantalla, tu perspectiva de las batallas es mucho más cercana. La cámara (que se puede hacer rotar y girar) se ha situado a unos seis metros del suelo, una distancia lo bastante próxima al héroe principal como para limitar el campo de batalla observable a la perspectiva del campo de visión del personaje. La nueva perspectiva hace que los cambios de altura en el terreno dificulten tu campo de visión y, en definitiva, que todo se extienda hasta un horizonte más allá del cual no puedes ver. Se acabó lo de desplazar la pantalla arriba o abajo para ver qué hay a continuación; quedarás limitado a lo que puede observar un héroe en concreto.

También se ha moderado la escala de las batallas. En vez de docenas de unidades guerreando a lo largo y ancho de un mapa, las escaramuzas de *WarCraft III* nunca presentarán más de una veintena de combatientes. Aunque la acción sigue siendo en tiempo real, el esquema de control pondrá todo el mando sobre las espaldas de tu héroe; la sensación es la de estar en el ojo de un huracán, y debes dar vueltas y cambiar de frente para no perder comba de cómo se desarrolla la situación a fin de dar las órdenes pertinentes (y ayudar a tus unidades con hechizos oportunos).

Para llegar a este nuevo y audaz diseño de *WarCraft III*, O'Brien y sus lugartenientes se sentaron a evaluar de nuevo los puntos débiles que percibían en el panorama actual de la estrategia en tiempo real. «Siempre se tiende a empezar en un gran mundo vacío», dice. «El entorno no importa, y se tiene un concepto muy estático de lo que éste es». O'Brien ve el género de la ETR como un callejón secundario en la historia de los juegos de guerra que evoluciona de forma un tanto extraña y arbitraria. «Cuando te paras a pensarlo, la estrategia en tiempo real evolucionó a partir de los juegos de guerra de una manera que en realidad no debía», afirma. «Porque la verdad es que el estilo ETR de limitarse a producir unidades en masa y lanzarlas a una carnicería es bastante opuesto a la forma en que funciona la guerra».

Los dragones ya no son meros sprites en 2D. Todas las unidades del juego se reproducen en un motor que emplea más polígonos que *Quake III*. Cada unidad será un festín para los ojos.

GRUPOS, NO EJÉRCITOS

O'Brien y su equipo buscaban experimentar la estrategia de una manera más absorbente dentro de las convenciones de los juegos de rol. «En un RPG, no controlas una ciudad sin más, sino que interactúas con ella», dice. «Perder un miembro del grupo es algo importante para ti. Y lo que es más, el mundo entero es un lugar acogedor y activo. No es sólo un mapa».

> *«Nuestra meta ha sido combinar una experiencia de RPG para un jugador de la calidad de* Zelda *con un juego de ETR multijugador puro y duro».*
> MIKE O'BRIEN, JEFE DE PROYECTOS

Para la nueva visión de *WarCraft III* era importante la idea de unos personajes persistentes; de unos héroes, hablando sin rodeos. El nuevo lema es «grupos, no ejércitos», pandillas de guerreros dirigidos por un líder central que luchan como un conjunto bien definido de seres vivos reales. Los héroes ganarán experiencia, irán mejorando y se volverán más personalizables en cada nivel. A medida que aumenten las habilidades de tu héroe, lo harán las de los «miembros del grupo» que sobrevivan a las batallas iniciales y asciendan de categoría.



Blizzard sigue sin abrir boca acerca de las identidades de las otras razas, aunque todo parece indicar que los duendes y los enanos estarán presentes en el juego.

Con menos unidades pero más valiosas, y unas confrontaciones a menor escala, O'Brien espera contrarrestar lo que él denomina «el problema de la carne de cañón»: la tendencia de los jugadores a ver la ETR como una carrera para lanzar el máximo de material contra el oponente. De acuerdo con esta filosofía, WarCraft III restará gran parte de la gestión de la ciudad y la acumulación de recursos de su predecesor. Comenzarás cada misión en un pueblo ya formado, y tras seleccionar tus unidades de entre aquellas que ya haya por allí, partirás de forma más o menos inmediata hacia la acción. Según Pardo, «no queremos que estés demasiado tiempo en tu poblado. Te queremos ahí fuera luchando».

Otros elementos de los RPG, tales como conversaciones que siguen un guión y sucesos provocados, ayudarán a hacer avanzar la historia. Por ejemplo, tras abandonar una ciudad por una carretera principal, puedes encontrarte con un explorador amigo que venga de la dirección contraria. Éste te alertará de la presencia de un campamento enemigo tras la siguiente cordillera. Después de subir dicha cordillera, empezarás a oír las risas lejanas del enemigo acampado, y una vez que te lances por el valle se accionará una música de batalla, dando comienzo la lucha. «Las misiones y los elementos de la historia los expondrán personajes no controlables», dice Pardo. «Hay que explorar los entornos; se pretende que el mundo 3D sea un entorno vivo, no un tablero».

Así, ¿en qué consistirá el fracaso de una misión, teniendo en cuenta que irás construyendo un personaje a lo largo de una campaña para un solo jugador? «En los RPG tu chico no suele morir», dice Pardo. «Resucitas, vuelves a la ciudad con tu grupo muerto y sin tus objetos». La destrucción de tu ciudad inicial marcará el final definitivo e irrevocable de una campaña.

UNA PRIMERA MISIÓN

Al presenciar con el equipo una demostración de una típica misión de *WarCraft III*, tuvimos la impresión de que desde luego era *WarCraft*, pero, a la vez, algo del todo distinto.

Aunque cuentan con una brillante y dinámica iluminación 3D, los gráficos son WarCraft en estado puro. Esta misión, desde el bando de los orcos, se inicia en una ciudad ya establecida. Hay orcos holgazaneando, esperando a que los organicen, que es justo lo que vas a hacer en el papel de un héroe orco montado a caballo. Para acabar de dar forma a tu grupo seleccionas algunos peones, exploradores y un minotauro.

Tras pasar sólo tres minutos en la ciudad para reunir al grupo, te diriges a la carretera principal que sale de la población. Ahora estás en un bosque frondoso de exquisito modelado. Aquí el horizonte y la visión limitada del héroe se hacen especialmente notables. A medida que avanza el grupo, con tus exploradores muy por delante, hay una sensación inequívoca de que esto es un RPG; al fin y al cabo, estás vagando por un bosque desconocido.

Tal como mencionamos antes, la acción empieza cuando un explorador vuelve al galope y avisa de viva voz de la presencia de un campamento humano situado tras la siguiente colina. Presintiendo problemas, vas hacia allí. Cerca de la cumbre, puede oír las voces apagadas de los humanos del valle. Una voz bronca cuenta la historia de cómo mutiló a un orco en combate; los otros humanos ríen. No hace falta decir que te mosqueas un poco. Tu grupo orco llega a la cima de la colina y, cuando se avista el campamento humano (con su fogata crepitando y todo), una música marcial inunda la banda sonora y te hace saber que ha llegado el momento de dar caña. Te abalanzas contra el campamento mientras los humanos (la mayoría caballeros) salen como pueden para hacer frente al ataque. La batalla discurre en torno a tu personaje central, con lo que puedes ver la mayor parte de la refriega en el arco panorámico que tienes ante ti. Mientras los peones se baten con los caballeros humanos, das órdenes por medio de una sencilla interfaz con el ratón; cuando haces clic sobre tus guerreros y los diriges a los blancos, éstos responden con réplicas familiares como «zug zug». Una simple barra de daños te permite saber en qué condición se encuentra una unidad; cuando un minotauro se desploma muerto, lanzas un conjuro de resurrección para ponerlo de nuevo en pie y que vuelva a la contienda.



Sólo porque los orcos se hayan ablandado un poco desde la última guerra, no significa que no te vayan a sacar lar tripas si les resulta útil. Este tipo puede hacerte mucha pupa.

Una vez que ha acabado la batalla y emerges victorioso, continúas avanzando por la carretera hasta un templo cercano. Allí, descubres a un orco chamán hecho prisionero, quien, ya liberado, pasa a pronunciar un discurso que señala el camino a seguir.

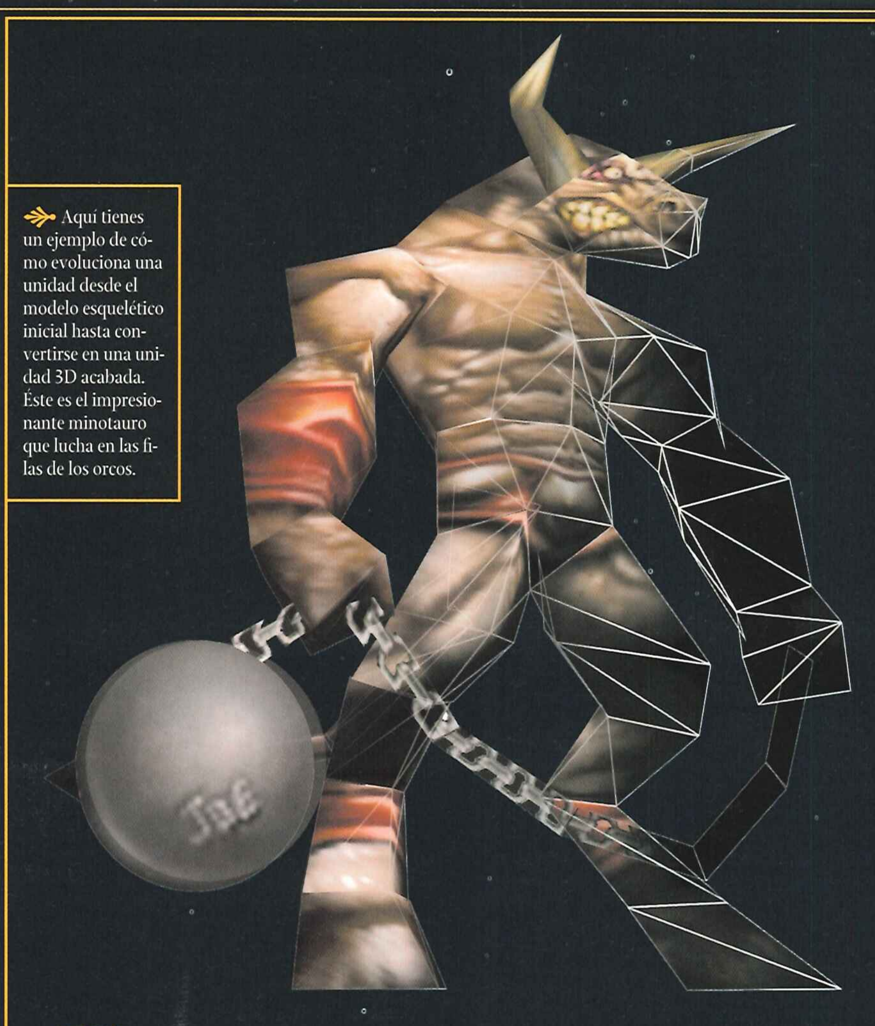
Ten en cuenta que, desde el inicio en la ciudad orca hasta el final del discurso del chamán, la perspectiva del jugador no ha variado ni una vez; ha sido todo un plano secuencia captado desde arriba y detrás del héroe. Todos los sucesos que siguen el guión preestablecido se han expuesto en la partida en sí, no como un aparte, y encajan perfectament con la batalla en tiempo real contra los humanos. El efecto es impresionante, algo que no podría hacerse en ningún juego de estrategia



Ésta es una sobrecogedora unidad de la Legión Ardiente. De mayor altura que el más corpulento de los orcos, emite un rugido retumbante antes de destruir lo que se le pone por delante.



La dinámica de las relaciones raciales será mucho más importante, ya que las alianzas cambian y las culturas chocan. Ya no hay humanos buenísimos; la ambigüedad está a la orden del día.



Aquí tienes un ejemplo de cómo evoluciona una unidad desde el modelo esquelético inicial hasta convertirse en una unidad 3D acabada. Éste es el impresionante minotauro que lucha en las filas de los orcos.

El motor del juego

Impulsando este suntuoso mundo virtual se halla el propio motor gráfico de Blizzard, que no tiene nada que envidiar a algunos de los mejores del mercado. El detalle del terreno y los objetos del mundo son poco menos que asombrosos. La topografía de Azeroth se autoproclama de inmediato como un factor más de la jugabilidad, ya que sus colinas onduladas, sus profundos barrancos, sus bosques frondosos y sus escarpados riscos influyen en el resultado de las batallas. Árboles, rocas y carreteras pavimentadas suponen unas diferencias cruciales en el terreno y afectan a la acción. El juego tiene una «iluminación dinámica al 100 por 100», tal como indica O'Brien, donde las luces de las antorchas y los efectos de magia crean consecuencias distintas y variables en la iluminación. Y el detalle en las unidades individuales es obsesivo. «Estamos metiendo más polígonos que en Quake III», dice O'Brien. «Y nuestros desarrolladores están trabajando en Pentiums para saber con exactitud cuáles serán los requisitos del sistema».

La variación patentada de Blizzard sobre la tecnología que posibilita escalar en múltiples resoluciones permitirá que los objetos que queden más cerca del jugador se rendericen con todo detalle, mientras que los objetos más alejados perderán polígonos para mantener el promedio de cuadros. Parte de lo que hará posible que el juego aguante el tipo y mantenga unos buenos promedios de frames será la perceptible reducción de unidades en pantalla. «Lo que buscamos es no más de 20 unidades en pantalla a la vez», dice O'Brien.

El objetivo es que WarCraft III pueda funcionar en el modo software en un Pentium 200. Sí, mediante software en un P200, a pesar del hecho de que el motor gráfico haya sido escrito junto a fabricantes de tarjetas 3D para sacar partido de las aceleradoras 3D de cuarta generación, tarjetas que no estarán disponibles hasta dentro de un año (el juego terminado será compatible con Direct3D y Glide). «Queremos que sea un juego de mercado popular, tal como lo fue WarCraft II», dice O'Brien. «No llegas a la mayoría de gente sin un producto que funcione en sistemas de bajo nivel».

Pero quizá la característica más atractiva del motor gráfico sea que no tiene límites fijos, lo cual permite un alto grado de personalización. O'Brien supervisó la creación de un sistema para el guión tipo Java (de hecho él procura no usar la palabra «Java», pero créenos, en esencia es Java) que permitiera al usuario final personalizar a fondo *WarCraft III*. Mediante esta herramienta, los jugadores podrán diseñar sus propias misiones con guiones para las unidades, hechizos, resortes de los eventos y demás. Al autorizar el uso de formatos de archivo no patentados, los desarrolladores posibilitarán a los usuarios importar sus propios objetos para el mundo, tales como árboles y rocas, a fin de poblar sus misiones con toda suerte de lo que O'Brien llama afectuosamente «artilugios».

También será posible editar los mapas en sí. *WarCraft III* incluirá un editor de mapas 3D, y O'Brien promete que todo el mundo será capaz de usarlo. En tus manos estarán los medios para modelar la topografía del entorno de la misión, controlando no sólo la elevación del escenario, sino también las características del terreno, hasta la más insignificante de las zanjas.

Todo este poder editor vendrá arropado por un editor de campaña en toda regla, que permitirá a los usuarios ensartar sus misiones individuales en una campaña que se irá revelando de forma gradual. Blizzard espera que poco después de la aparición de *WarCraft III* se envíen a Battle.net campañas generadas por los usuarios para que el resto del planeta pueda jugar con ellas. Dichas campañas incorporarán objetos importados para el mundo, una topografía 3D definida por el usuario y lances que siguen el guión. «Apenas puedo esperar a verlos», dice O'Brien. «No deja de asombrarnos lo que puede hacer la gente del exterior».

en tiempo real; hemos visto cómo se revelaba una historia desde una perspectiva fija, hemos desarrollado una historia y a su personaje principal, y pese a todo hemos podido participar en una ensordecedora batalla al estilo de la ETR.

Y ésa es la idea que se esconde tras el concepto del RPS: proporcionar al jugador lo mejor de los juegos de rol y de la estrategia en tiempo real en una historia sin remiendos. Aunque está orientado a la acción, la experiencia del combate es un torrente ininterrumpido de juego de rol. «Nuestra meta», dice O'Brien, «ha sido combinar una experiencia de RPG para un jugador de la calidad de Zelda con un juego de ETR multijugador puro y duro».

Una dirección audaz (y perturbadora)

Desde el principio, el mayor temor de O'Brien ha sido el de estar trabajando en un proyecto tan diferente a su popular predecesor que los devotos de WarCraft no aprueben la nueva dirección de la serie. Este miedo se hizo evidente cuando él y Pardo pasaron a entrevistarnos para ver nuestra reacción sobre el juego que acabábamos de ver; era como si estas leyendas del diseño buscaran la aprobación del mundo exterior, y estaban nerviosos de verdad por cuál sería esa respuesta.

Fue un momento sorprendente y revelador: querían que les dijéramos si creíamos que habían hecho bien en desviarse del camino. Así que le dimos a Mike O'Brien (uno de los personajes que aparecían en el reportaje sobre los mejores creadores de juegos que publicamos en el número anterior de *PCJ)* nuestra sincera opinión: que a la estrategia en tiempo real se la había llevado tan lejos como era de provecho, que el género empezaba a parecer ridículo, que hacía falta algo nuevo para rejuvenecerlo, y que justo eso era lo que *WarCraft* parecía ser. Y no eran simples tonterías alentadoras; mencionamos esto sólo porque es un ejemplo notable de cómo incluso las mejores mentes de la industria se enfrentan a los riesgos de la innovación.

Los fans que abran la caja de *WarCraft III* en los últimos meses del 2000 tendrán como recompensa los frutos de la asunción de ese riesgo. Blizzard Entertainment es desde hace mucho un pionero en juegos que entrelazan géneros, y nos satisface informar que la predisposición de la compañía por desafiar toda expectativa no se detiene ni ante una serie consolidada en el estrellato. *WarCraft III* parece dispuesto a demostrar que es merecedor de algo más que del típico rumor de «secuela industrial» que inevitablemente ha seguido al anuncio de su existencia. Lo que estás aguardando no es el siguiente *WarCraft;* lo que aguardas es un nuevo estilo de jugabilidad, que puede resultar ser tan innovador y vigorizante como la reinvención del RPG que supuso Diablo. Una cosa es segura: sea cual sea la dirección que nos indique Team One, la seguiremos, con un enérgico «zug zug».

PCJ



Cupón de respuesta

¿Qué significa DGI?

a) Iniciativa de Defensa Global b) Industria Defensiva del Gobierno c) Grande, Divertido e Interesante

Respuesta:

Nombre: ....

Teléfono: ....

Domicilio: ....

Población: .... Código postal ....

Provincia: ....

País: ....

Envía este cupón especificando «Concurso *PGA Championship Golf 99*» en el sobre a la revista

JUEGOS Y JUGADORES PARA PC

MC Ediciones, S.A.

Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.


HA EMPEZADO LA BATALLA POR EL FUTURO ENTRE EL GDI Y EL NOD. PODRÁS ESCOGER LUCHAR EN CUALQUIERA DE LAS DOS FACCIONES: DE TUS DECISIONES DEPENDERÁ EL CURSO DE LOS ACONTECIMIENTOS.
SI QUIERES CONSEGUIR UNO DE LOS 15 JUEGOS QUE SORTEAMOS, ENVÍANOS EL CUPÓN CON LA RESPUESTA CORRECTA ANTES DEL 20 DE NOVIEMBRE.
¡UN EJEMPLAR DE COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN PUEDE SER TUYO!
¡PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 15 JUEGOS QUE SORTEAMOS!
Westwood STUDIOS
ELECTRONIC ARTS
Concurso NFS: Road Challenge (PCJ 10)
La respuesta correcta es:
Uno de los coches que aparecen en NFS: Road Challenge es el Porsche 911 Turbo.
Ganadores:
Jonathan Sáez Martínez (Zaragoza)
Juan José Fuertes González (Madrid)
José Antonio Fernández Trapero (Marbella, Málaga)
Miguel A. Sánchez Riega (Oviedo, Asturias)
Warein Holgado Loge (Salamanca)
Felipe Jiménez Úbeda (Callosa Sarriá, Alicante)
Juan Carlos Gila Sánchez (Madrid)
Alejandro Ortega López (Cádiz)
Ívor Barriales Láez (León)
Martín Madrazo Fernández (Gijón, Asturias)
José M. Cañizares (S. A. de Benageber, Valencia)
José Ramón Rico Pérez (Calasparra, Murcia)
Héctor Monclús Haro (Premiá de Mar, Barcelona)
Iván Daniel Alfonso García (Las Palmas)
Mikel Bravo Aldasoro (Legazpi, Guipúzcoa)
Concurso MechWarrior 3 (PCJ 10)
La respuesta correcta es:
Los mechs se pueden personalizar en el modo de campaña.
Ganadores:
José Luis García Gallardo (Ciudad Real)
Mª Juana Cañaveras Valdericeda (Madrid)
José Granados Ruiz (Málaga)
José Manuel Díaz Vargas (Santander, Cantabria)
Juan Antonio Rull Puertas (Almería)
Mario Maldonado García (Mutxamel, Alicante)
Alberto Jorge Rodríguez (Vigo, Pontevedra)
Joaquín Cañadas Torán (Sabadell, Barcelona)
Jesús Romero Santos (Bermeo, Vizcaya)
Fritz Reif González (Valencia)
Arnau Cangròs Alonso (Barcelona)
Miguel Ángel Sánchez Toro (Algetel, Madrid)
Jordi Carrasco Jurado (Reus, Tarragona)
Carmelo Luis Rodríguez (La Orotava, Tenerife)
Rafael Sanz Sierra (Segovia)



¡SÍ, ES UNA CAPTURA!

Esta imagen de un soldado del NOD contemplando el disparo de una batería de misiles tierra-aire no está tomada de una secuencia cinemática, sino del juego en acción. Igual que todas las imágenes que podrás ver en estas páginas.



COMMAND & CONQUER: La Saga CONTINÚA

Westwood Studios ha ganado la guerra de la estrategia en tiempo real con la serie Command & Conquer. Ahora se prepara para conquistar nuevos territorios con *Renegade*, un fastuoso juego de acción en 3D que te mete de lleno en las batallas más encarnizadas de *C&C*. Y tiene un aspecto... bueno, fenomenal.

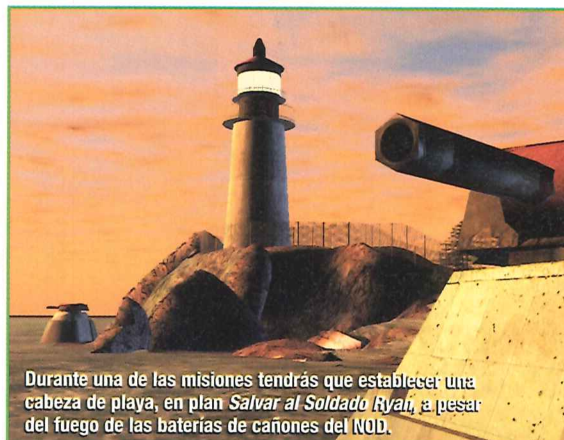


«Sabíamos que *Renegade* debía tener una tecnología capaz de igualar las expectativas visuales de nuestra cinemática en *Command & Conquer,* de modo que teníamos que ir mucho más allá de lo conseguido por *Quake* o *Unreal*» —LOUIS CASTLE

La historia de los videojuegos está llena de ejemplos de series que han dado un sonoro patinazo cuando han intentado evolucionar hacia géneros que al principio no le eran propios. MicroProse fracasó en su intento de lanzar un juego de combate espacial partiendo de su serie de estrategia X-COM, LucasArts cosechó unos resultados más bien tibios cuando extendió su franquicia de La Guerra de las Galaxias a la serie de juegos X-Wing/TIE Fighter, e incluso Blizzard, normalmente tan curtida en estos avatares, se vio obligada a abortar su intento de transformar WarCraft en una aventura gráfica. De acuerdo con estos ejemplos, podría decirse que manosear una serie de juegos ya asentada para transformarla en un género radicalmente diferente es, cuando menos, una empresa arriesgada.

Así las cosas, ¿qué demonios se propone Westwood Studios?

Junto con *Quake*, *Command & Conquer* es sin duda el nombre más importante del mercado de juegos para PC. Y cuando tienes en tus manos la serie de juegos de estrategia para PC más vendida de todos los tiempos, el sentido común recomienda prudencia. Para cuando leas esto, todas las miradas estarán puestas en la publicación de *Tiberian Sun*, quizá el juego de estrategia en tiempo real que más expectativa ha creado en toda la historia. Si defrauda, no cabe duda de que la reputación de *C&C* caerá en picado. Pero incluso un proyecto de tamaño calibre como el de *Tiberian Sun* no constituye el mayor riesgo que Westwood está asumiendo con la joya de su corona. Ese honor recae en *Renegade*, un juego de acción en 3D muy ambicioso ambientado en el universo Command & Conquer y quizá la versión más radical que se haya hecho nunca de una serie de juegos tan exitosa.


Durante una de las misiones tendrás que establecer una cabeza de playa, en plan *Salvar al Soldado Ryan*, a pesar del fuego de las baterías de cañones del NOD.

Bautizado en un principio como *The Commando Project*, *Renegade* no es sólo el primer juego Command & Conquer no perteneciente al género de la estrategia, sino también la primera incursión de este fabricante en el crisol tan competitivo que es hoy en día el género de la acción en 3D. ¿Arriesgado? Desde luego, pero el ambiente en la sede central de Westwood no es tanto de agitación como de entusiasmo dado que, tras dos años de interrupciones y vueltas a empezar, el juego está empezando a tomar forma y estará listo para principios del año que viene.

«Una de las cosas que siempre quisimos hacer con el universo Command & Conquer era ofrecer una visión próxima y muy personal de lo que estaba sucediendo en el mundo», explica Louis Castle, vicepresidente creativo de Westwood y uno de los protectores más celosos de la franquicia C&C. «Con el primer título *Command & Conquer*, mucha gente quedó encantada con la idea del personaje Comando. En el caso de *Renegade*, en lo que nos queríamos concentrar de veras era en ese carácter fanfarrón, del estilo 'un solo tipo duro frente a todo un ejército'. Nos pareció que encajaba perfectamente en el género de acción. Y a medida que el desarrollo del

Las máquinas recolectoras hacen acopio de tiberio en los alrededores de una estructura que los seguidores de Command & Conquer reconocerán enseguida como la Mano de NOD. Por primera vez verás lo enormes que son algunos de estos edificios.



PON TU MOTOR EN MARCHA...

Una de las características que promete ayudar a Renegade a destacarse del resto de juegos de acción en tercera persona es la posibilidad de conducir vehículos del GDI y capturar equipos enemigos. Si alguna vez has querido probar una de las motos del NOD que aparecían en el Command & Conquer original, ¡ésta es tu oportunidad! De hecho, todos los vehículos del primer C&C estarán presentes en *Renegade.* Podrás ponerte al mando de todos ellos, con la posible excepción del avión de transporte C-130 y el helicóptero Chinook, que todavía están en proceso de construcción. «No tienes por qué subirte y conducir todos los vehículos que encuentres», señala Castle, «pero será muy divertido». Aquí tienes algunas de las máquinas que podrás pilotar...

APC



Este transporte personal blindado, una unidad del GDI muy popular, te servirá para entrar a saco en las instalaciones enemigas. No está fuertemente armado (cuenta tan sólo con una ametralladora), pero puede resistir los ataques más brutales.

TANQUE MEDIO



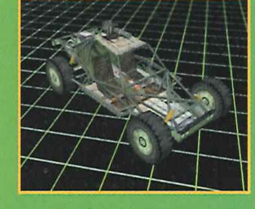
Todos los seguidores de *Command & Conquer* recordarán esta pieza de artillería del GDI, de tamaño medio y multiuso. Es ágil y potente, y ahora podrás subirte a él para cargarte de cerca a los soldados del NOD.

RECOLECTOR DE TIBERIO



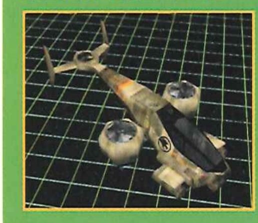
Esta máquina recolectora de la materia prima más importante para ambos bandos podría ser justo lo que necesitas para entrar a escondidas en un silo de tiberio del NOD. Están también fuertemente blindados, aunque no disponen de armas defensivas.

BUGGY DEL NOD



Es el vehículo perfecto para moverte rápidamente por el país. En el modo de juego *on line,* un segundo jugador podrá subirse a este pequeño vehículo todoterreno tan *hippy* y manejar el cañón giratorio mientras que otro jugador conduce.

HELICÓPTERO ORCA



Estos tanques volantes, cargados hasta los topes con armamento tierra-aire, son las unidades aéreas más temidas del GDI. Si puedes "tomar prestado" alguno de ellos, podrás causar serios daños en cualquier edificio del NOD de los alrededores

proyecto empezó a cobrar vida, nos dimos cuenta que lo que estábamos intentando alcanzar iba mucho más allá de lo que la mayoría de la gente se había propuesto».

«Es un juego de acción en toda regla», asegura Castle. «Correr, disparar, saltar, destruir cosas, pero ambientado en el universo C&C. Los seguidores de la serie tendrán la oportunidad de explorar de cerca ese universo, mientras que los aficionados a los juegos de acción encontrarán un entorno realmente contundente». Al final, Castle reconoce que *Renegade* estaría cercano al estilo de *Unreal/Half-Life*. «Está muy centrado en el combate, hay muchísima actividad cinética. No se trata de un juego de puzzles como *Tomb Raider*. La gente lo comparará con él por la perspectiva en tercera persona, pero no se trata de saltar de una plataforma a otra, sino de ser más listo que tus adversarios».

Esta ilustración de un soldado del NOD muestra cómo se utilizan las máscaras para "deshumanizar" al enemigo.

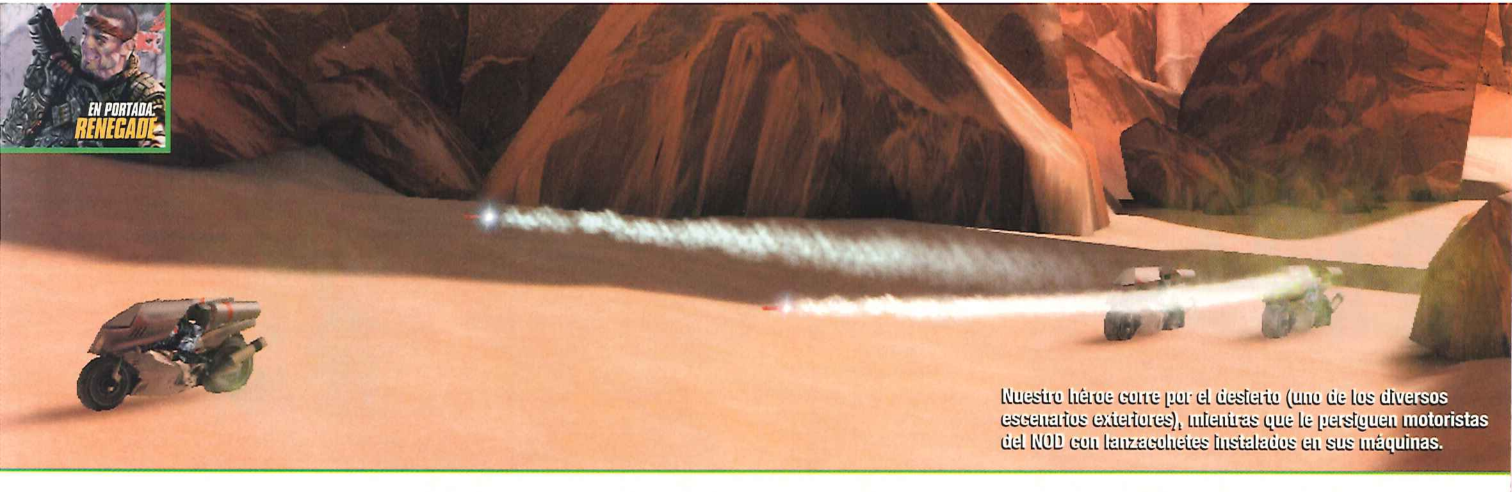
«Todos los medios necesarios»

Renegade fue concebido como un título para PlayStation y su producción se dejó en manos de un grupo de desarrollo externo, hasta que el potencial del juego fue creciendo y Westwood retomó el proyecto. La creciente popularidad de los juegos de acción, cada vez más variopintos —desde *Half-Life* hasta *Tomb Raider, Hexen II* y *Tom Clancy's Rainbow Six—,* no ha pasado desapercibida a Castle. «Nos hemos inspirado en muchos juegos, como *Half-Life* o títulos para otras plataformas, como *Metal Gear Solid*», reconoce. «Pero no creo que nuestra intención sea competir codo con codo con ninguno de estos juegos. Tan sólo intentamos averiguar qué es lo que cada uno de estos juegos tiene de divertido y de especial y después importar estos elementos o, al menos, su impacto emocional, a un producto que sea coherente con el mundo de *C&C*».

Renegade pone a los jugadores en el papel del Comando del título original, un personaje de una unidad especial que, con una combinación de sigilo y poder destructivo, puede llegar a causar estragos en una base enemiga. En *Command & Conquer* aparecía tan sólo como una diminuta unidad de infantería, pero en *Renegade* se presenta como un personaje diseñado completamente en 3D y controlado desde una perspectiva de tercera persona muy cercana. Y así como el enfoque es más detallado, lo mismo sucede con el personaje en sí. Nos enteramos de que es el Mayor Jack Shepherd, hijo del General Shepherd, de la Iniciativa de Defensa Global (GDI), un personaje familiar para los seguidores del título C&C original. «Jack es un renegado por lo que tiene de incontrolable», explica Castle. «Es el arma secreta. El GDI sólo le encarga misiones que, de otro modo, serían incapaces de completar con éxito. Su filosofía es cumplir con el objetivo de la misión sea cual sea el coste. Es una especie de James Bond en el sentido de que no le tiene ningún respeto a todos los aparatos de alta tecnología. Utilizará todos los medios necesarios con tal de alcanzar su objetivo».



Los soldados del NOD reaccionarán con gran celo cuando intentes violar la seguridad de este hangar de helicópteros Apache. Claro que también podrías poner explosivos C4 en las puertas y destruirlo desde una distancia prudente...



Nuestro héroe corre por el desierto (uno de los diversos escenarios exteriores), mientras que le persiguen motoristas del NOD con lanzacohetes instalados en sus máquinas.

Esta descripción da una buena idea del estilo de juego que se puede esperar: misiones de carácter militar (15 en total) basadas en el sigilo, la astucia y las tácticas de combate cuerpo a cuerpo. «Si lo que quieres es actuar sigilosamente y adoptar una táctica ninja, adelante», invita Castle. «Es la mecánica que Metal Gear Solid emplea para evitar los enfrentamientos. Llegará un momento en que no tengas más remedio que hacer frente al enemigo, pero es posible sortear un montón de combates, en apariencia inevitables, si eres lo suficientemente cauteloso. De todas formas, nuestro universo premia ambos estilos de juego. La mayoría de las misiones para un jugador de Command & Conquer están diseñadas de modo que siempre hay una solución para cada problema gracias a la astucia y a los métodos clandestinos. Y eso mismo es lo que estamos haciendo en este juego. Si eres un adicto a la adrenalina y estos juegos se te dan bien, puedes utilizar el método tradicional, que consiste en disparar a todo el mundo y cargártelo todo, u optar por el método sigiloso, más prudente.

Cualquiera que sea el tipo de juego que elijas, tu alter ego de la pantalla ha sido diseñado para proporcionarte una adecuada selección de equipamiento, armas y atributos. «Jack tiene algo de superhéroe», añade Castle. «Puede recibir más balas que el soldado medio de la Hermandad del NOD. Y cuenta con la ventaja del armamento. Las armas de Jack son más potentes que las del NOD. Además, puede robar vehículos del NOD y utilizarlos en su contra. No cabe duda de que lo tiene todo a su favor en los enfrentamientos cuerpo a cuerpo, pero si intentas correr directamente hacia una torreta para destruirla, te fulminarán».

Los jugadores más sigilosos seguramente hagan uso del equipo de camuflaje de Jack, como las gafas de visión nocturna, los binoculares de largo alcance y el que sea quizá el rifle francotirador más avanzado que se haya incluido en un juego de ordenador. «Lo mejor del rifle francotirador es que tiene tanto alcance auditivo como visual, de modo que puedes escuchar conversaciones que tienen lugar a mucha distancia», apunta Castle. «Puedes enfocar de cerca a dos soldados en plena conversación, oír lo que están diciendo y hasta obtener algunas pistas».

«Tú eliges»

El argumento de Renegade empieza hacia el final del *Command & Conquer* original, cuando la malvada Hermandad del NOD secuestra al misterioso Doctor Moebius en un intento de utilizar el poder mutante del tiberio para crear un ejército de supersoldados. «En Tiberian Sun verás el resultado final de esta operación, la unidad cyborg comando del NOD», revela Castle. «En Renegade tu único objetivo es impedir que esos experimentos tengan lugar o, cuando menos, retrasarlos. La historia de nuestros juegos de estrategia en tiempo real da por supuesto que lo consigues, puesto que el



Los soldados hacen guardia en el Templo del NOD mientras su líder los observa desde la pantalla de vídeo. El motor 3D de Renegade es capaz de producir unos efectos arquitectónicos y de iluminación increíbles en estas escenas interiores.

¿LE APETECE A ALGUIEN JUGAR A "CAPTURAR A MOEBIUS"?

RENEGADE ASPIRA A ALGO DIFERENTE CON SU MODO MULTIJUGADOR

Ningún juego de acción en 3D que se precie podría pasar sin una buena ración de movida multijugador, así que Westwood está trabajando para asegurarse un buen producto en este aspecto tan importante. Actualmente se encuentran en proceso de desarrollo diversos modos y tipos de juego, con el énfasis puesto en el juego de equipo y las misiones basadas en objetivos, para crear un estilo parecido al de *Tribes*. Por ahora, se ha pensado en que el modo multijugador soporte al menos 16 participantes.

«No queremos incluir todos los modos para multijugador que se han hecho. Me parece que, si hiciéramos eso, no les daríamos la suficiente cancha a ninguno de ellos y no podríamos añadir nada nuevo. En vez de eso, intentamos centrarnos en lo que la gente está, en realidad, dedicando su tiempo de juego. Sabemos que mucha gente prefiere cosas como Capturar la bandera y Team Fortress, así que queremos modos similares pero ambientados en el universo de C&C. De esta forma, la gente lo que quiere, pero con un nuevo giro», explica Louis Castle.

Un buen ejemplo de este giro es el planteamiento de Renegade en lo que respecta al modo Capturar la bandera, llamado Capture the Moebius. En este juego, los equipos rivales compiten para capturar y retener al Doctor Moebius. Parecido al modo Capturar la bandera tradicional, pero diferente en el sentido que sólo hay una "bandera". «Es como en *Command & Conquer*, donde compites por los recursos, el tiberio», comenta el diseñador jefe David Yee. «En *Renegade* compites por Moebius porque cuanto mayor tiempo logres retenerlo en tu área de contención, más puntos obtendrás. O puede que hagamos algo como que si lo retienes durante un tiempo determinado, consigues un Especial, como un vehículo o un ataque del cañón de Iones».

El estilo de Tribes asomará en forma de objetivos y tácticas basadas en equipos, así como en los diferentes vehículos de tierra y aire que pueden acoger jugadores múltiples de una sola vez. Uno conduciendo y los otros manejando las armas.

«Queremos hacer más tácticas las batallas entre dos equipos», dice Yee. «El daño localizado presente en el juego es un aspecto importante de esas tácticas. Y no sólo vale en el caso de las personas, sino también en los vehículos. Si destruyes las cadenas de un tanque, la torreta seguirá activa. Si quieres, puedes conducir un vehículo blindado hasta una puerta enemiga y hacer estallar sus cadenas para que sea más difícil retirarlo».



«Estamos haciendo un gran esfuerzo por deshumanizar al enemigo. Queremos que sean unos despiadados realmente malvados para que los quieras ver muertos. No queremos que pienses en sus mujeres e hijos» —LOUIS CASTLE

NOD tardó unos treinta años en disponer otra vez de la tecnología que tenían al final del primer título C&C».

Todo esto nos lleva a uno de los aspectos más interesantes de Renegade, la oportunidad de experimentar el mundo de Command & Conquer no desde una perspectiva lejana, a vista de pájaro, sino desde el suelo, viviendo de cerca el combate que se desarrolla a tu alrededor. «Imagínate yendo por el universo Command & Conquer», apunta el diseñador jefe de Renegade, David Yee, que entró en Westwood después de participar como diseñador en la creación de EverQuest. «La idea de un escenario bélico en el género de acción, en el que formas parte del mundo que te rodea, nunca se ha llevado a la práctica. Renegade escenifica una guerra entre el GDI y el NOD. Ahora ves las cosas desde una perspectiva diferente. En C&C, cuando solicitas el ataque aéreo simplemente ves cómo se ejecuta, pero, ¿cómo sabían adónde tenían que ir? ¿Cómo sabe el Cañón de Iones adónde ha de disparar? Ahora verás que es el Comando que está en tierra el que lo hace, señalando el blanco con láser».

«Ahora vives la historia mucho más que cuando jugabas con el título de estrategia en tiempo real», añade Castle. «En tus misiones puedes ver las batallas en las que se disputan el poder las fuerzas del GDI y el NOD. Vas a ver cómo los cazas Orca llegan y se lo cargan todo, los ataques de los bombarderos A-10, los paracaidistas... todo. Actuarás junto a las tropas del GDI, pero como eres un renegado puedes elegir entre ayudarles —en cuyo caso ellos también te ayudarán— o ir por tu cuenta. Tú eliges. Supongo que la gente querrá experimentar de verdad el mundo C&C, por lo que pasarán mucho tiempo ayudando a las fuerzas del GDI. El juego dará mayores ventajas a los jugadores que ya conozcan el universo de Command & Conquer. Con tan sólo saber cómo funciona el mundo conseguirás salir indemne de muchos líos».

«Esos trucos ya no funcionan»

Para asegurarse de que esta parte de la experiencia Renegade dé el resultado esperado, Westwood se ha esforzado muchísimo a la hora de transformar el mundo bidimensional de Command & Conquer en uno tridimensional y a una escala adecuada. Por primera vez, los jugadores percibirán cuán enormes son las estructuras características de C&C, como la Mano de NOD y los silos de tiberio. Lo bueno es que los jugadores podrán aventurarse dentro de estas estructuras de C&C tan gigantescas. De hecho, muchas misiones les obligarán a meterse dentro para poder cumplir sus objetivos.

«Teníamos que contar con entornos que se parecieran a nuestra cinemática», asegura Castle. «Con Renegade hemos de duplicar esos entornos en tiempo real. En general, si tuvieras que empezar desde cero, nunca crearías un juego que precisara ese entrelazado tan impecable entre un entorno exterior y otro interior. Ni siquiera intentarías abarcar ambos campos, sino que te concentrarías en una sola cosa. Pero C&C nos obligó a pensar de un modo diferente porque necesitaba contar con todos esos elementos para dar una sensación real de que se trataba del universo de C&C».

La creación de un juego que incluye tanto vistas panorámicas exteriores como escenarios interiores claustrofóbicos ha sido uno de los retos más importantes del equipo de *Renegade,* tal y como confiesa su director técnico, Colin McLaughlan. «En el caso de los escenarios interiores, hay ciertas restricciones que has de incluir en el sistema —algo que Quake hace muy bien— para obtener la velocidad, la eficiencia y el aspecto que quieras darles. Pero en cuanto sales fuera, todos esos trucos ya no sirven», afirma. «Es una de las razones por las que la mayoría de los juegos de acción en 3D tienen muy poca profundidad de campo. No puedes ver lo que hay a una cierta distancia. Queríamos algo que pudiera representar terrenos interiores y exteriores, pasar de unos a otros sin que se notara el cambio y dotarlos de un nivel de detalle altísimo. Quake recrea escenarios interiores sensacionales, pero está muy limitado en lo que hace. Hasta en juegos tan estupendos como *Team Fortress 2,* que hemos estado probando recientemente, el horizonte no es más que un decorado de cartón y se nota en cuanto giras a la izquierda o a la derecha. No es que sea muy creíble. No creo que ningún juego haya conseguido recrear un mundo exterior basado en polígonos tan realista como el de Renegade».

«Deshumanizar al enemigo»

¿No te revienta cuando, jugando como francotirador, te cargas a un centinela desde lejos y su compañero, que está a



El buggy de NOD es un vehículo de ataque muy rápido. Se espera que sea muy útil en el modo multijugador, sobre todo cuando dos jugadores formen equipo para que uno se encargue de conducir y el otro de disparar.

LA HISTORIA DE COMMAND & CONQUER

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN DAWN [1995]



El primer título C&C abrió de par en par las puertas de la escena de los juegos de guerra para PC con unas tácticas y un combate rápidos y en tiempo real, un argumento muy rico y algunos de los valores de producción más pulidos jamás vistos. ¡Hasta el programa de instalación era una obra de arte! Fantástico.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT [1996]



Este episodio anterior en el tiempo al primer título traslada a los jugadores a una Segunda Guerra Mundial alternativa que nunca llegó a ocurrir, pero que podría si no logras rescatar a Einstein a tiempo. Introdujo los Generadores de Agujeros, a los espías y a Tanya, con sus miles de recursos (¡ay, chihuahua!).

COMMAND & CONQUER: SOLE SURVIVOR [1998]



Qué se le va a hacer. A pesar de que vendió muchas copias, este intento de transformar C&C en una lucha on line por la supremacía a ritmo muy rápido demostró ser un experimento más que loable, pero un fracaso en toda regla. Su jugabilidad, un lío sin mucho sentido, causó más insatisfacción que otra cosa. ¡Siguiente!

Estos campesinos que han ido a la iglesia han sido tomados como rehenes por un malvado soldado del NOD. ¡Es hora de eliminarlo! (Fíjate en la luz del sol que entra por las vidrieras).

unos cuantos metros, actúa como si nada hubiera ocurrido? Es una disfunción de la IA muy habitual (y muy irritante) que Westwood va a corregir en *Renegade*. Debería dar lugar a unas situaciones tácticas muy interesantes. Por ejemplo, dos centinelas vigilan una puerta y sólo puedes disparar a uno de ellos. Disparas al tipo y, cuando cae al suelo, el otro centinela corre hasta donde se encontraba su compañero para averiguar qué es lo que está pasando, con lo que se pondrá a tiro. Se introducirá también la otra gran atracción de los juegos actuales, el daño localizado (disparas a alguien en la pierna y cojea, le disparas en el brazo y no puede utilizar su arma, etc.).

No obstante, no esperes ver mucha sangre o gore, ya que Westwood se está apartando del estilo ultrarrealista para acercarse más a lo que Castle define como estilo "James Bond". «Hoy por hoy, algunos juegos apuestan por el enfoque de Salvar al Soldado Ryan», comenta. «Si lo que quieres es un simulador de guerra realista, no hay forma posible de evitar la mutilación de partes del cuerpo y que la sangre salga a chorros por todas partes». Eso es lo que pasa en la realidad. Pero no es lo que buscamos. Command & Conquer nunca ha pretendido recrear las emociones de una guerra de verdad. Tiene más que ver con una especie de fantasía inspirada por la guerra y su romanticismo. No queremos recrearnos en el gore. Lo que intentamos es capturar la sensación de actividad frenética y diversión que percibes con los soldados de juguete».

«Yo no hago juegos que están basados en la violencia», continúa. «Creo que hay juegos estupendos que son terriblemente violentos y gore, pero no el tipo de juego que quiero hacer. Queremos un juego que se centre más en los elementos estratégicos y de acción. No tiene por qué ser excesivamente gore para ser divertido. En el universo de C&C no hay demasiada violencia gratuita. Es un juego de guerra, pero no está enfocado al gore, sino más bien a la aventura, al conflicto y la determinación. Una de las cosas que notarás en *Renegade*, y por la que he estado luchando personalmente, es que todos los soldados del NOD llevan máscaras. Estamos haciendo un gran esfuerzo por deshumanizar al enemigo. Queremos que sean unos despiadados realmente malvados para que los quieras ver muertos. No queremos que pienses en sus mujeres e hijos».

«C&C ya no es sólo sinónimo de ETR»

Westwood tiene previsto completar *Renegade* hacia principios del año que viene. El equipo parece tan convencido del éxito del juego que ya está haciendo planes para una secuela. «Va ir mucho más allá de este juego», adelanta Castle. «No podemos hablar de él todavía, pero tenemos algunos planes definitivos acerca de dónde queremos ir después de este juego». Y los responsables de Westwood, evidentemente animados por lo bien que Renegade está saliendo, ya están evaluando la posibilidad de extender C&C a más géneros. «Queremos hacer entender a la gente que C&C ya no sólo quiere decir estrategia en tiempo real», apunta Castle. «Me parece que un juego de rol Command & Conquer no sería algo tan disparatado, por ejemplo... pero no estamos pensando en algo así por el momento».

¡Es curioso cómo pasa el tiempo! Aquí tienes una pequeña historia de la serie C&C, dejando aparte los incontables títulos de ampliación y reediciones (después de todo, esto es tan sólo un reportaje de nueve páginas).

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN [1999]



Tras cuatro años de desarrollo, la secuela del Command & Conquer original presenta una perspectiva isométrica completamente nueva, terreno deformable, efectos de iluminación en tiempo real y un factor de "veteranía" que las tropas consiguen con la experiencia en combate...

COMMAND & CONQUER: RENEGADE [2000]



Command & Conquer da el salto al campo de la acción en 3D mezclando elementos de Tribes, Half-Life, Rainbow Six y Metal Gear Solid, y situándolos en el rico universo de C&C. El resultado parece espectacular. Podremos confirmarlo el año que viene.

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN TWILIGHT [2001?]



Brett Sperry, presidente de Westwood, promete sorpresas en el hilo argumental y tal vez una nueva interfaz. De momento no contamos con más datos, pero seguiremos la evolución del proyecto de cerca para mantenerte informado. De hecho, incluso Tiberian Twilight es el título provisional.



UNA ENTREVISTA CON...

Brett Sperry

El cofundador y presidente de Westwood Studios, Brett Sperry, ha supervisado a conciencia la evolución de Command & Conquer desde que concibiera la serie allá por 1994. ¿Quién mejor que él para guiarnos por el pasado, presente y futuro de C&C?

PCJ: ¿Cómo surgió Renegade?

BRETT SPERRY: *Renegade* nació de una idea que tuvimos creando el *Command & Conquer* original en 1994. Comentábamos si no sería estupendo estar ahí abajo, en medio de la acción. Esa fue la semilla original del proyecto. Tuvimos que esperar hasta que, hace cosa de un año y medio, la tecnología 3D alcanzó el nivel de desarrollo adecuado para dar luz verde al proyecto.

«Estoy muy orgulloso del esfuerzo que hemos hecho con *Tiberian Sun.* Ha sido increíble. Hemos abarcado muchísimo y estoy muy contento con el resultado final. En todo caso, pienso que quizá hayamos metido demasiados elementos en el juego»

La idea original, ¿consistía en hacer un juego de acción en 3D o se trataba de añadir gráficos 3D al juego de estrategia en tiempo real ya existente?

Era simplemente hacer Command & Conquer en 3D. Pero a mí me pareció que el cambio en sí no tenía sentido. Empezamos a pensar qué es lo que realmente supondría hacer C&C en 3D. No queríamos limitarnos a hacer otro *Duke Nukem* o *Quake* en el universo de C&C. Queríamos más estrategia, más realismo, mayor sensación de estar rodeado de acción. En muchos de estos juegos de acción en 3D no llegas a sentir que estás envuelto en una acción a gran escala, sobre todo en el modo multijugador, donde la gente se dedica a dispararse los unos a los otros por todas partes. Es, básicamente, el juego del corre que te pillo. Es muy raro que llegues a tener la sensación de actuar en grupo y cooperar contra un enemigo común. La dinámica estratégica no se ha llegado a dar realmente en estos juegos. *Half-Life* es el único producto que se ha acercado un poco. Juegos como *Quake* y *Duke Nukem* no lo hacen mal, pero me parece que sus jugadores ansían algo más. Estos juegos tienen una finalidad consistente en proporcionar emociones inmediatas, pero hay mucho más potencial.

Dentro del género de acción en 3D, ¿dónde se sitúa Renegade?

Nuestro objetivo era hacer de Command & Conquer una experiencia muy próxima y personal, y explorar lo que eso quiere decir. Creo que atraeremos a muchos jugadores de acción que querrán probarlo y también a un montón de jugadores de estrategia en tiempo real que no se fían del género de acción. Ahora mismo, no les parece divertido, les parece más bien un ejercicio de destreza, pero estoy convencido de que este juego les cautivará. Creo que vamos a conseguir hacer que todo un nuevo segmento de gente se sienta atraído por este tipo de juego.

¿Cómo valorarías este paso del universo de C&C hacia el campo de la acción?

Es un paso muy, muy importante. Es también algo muy complicado de llevar a cabo, porque puede que nuestros seguidores piensen que C&C está tomando una nueva dirección. Hay un montón de jugadores que sólo quieren títulos de estrategia y pueden pensar que les hemos olvidado, pero no es cierto. Vamos a seguir haciendo los juegos de estrategia en tiempo real de siempre, con su perspectiva de arriba hacia abajo. Todavía puedes hacer muchas cosas con ese estilo de juego.

¿Hay un plan a largo plazo sobre cómo se van a expandir los juegos Command & Conquer en el futuro?

Llevaremos a cabo cualquier idea nueva que tenga sentido. No se trata de una decisión meramente comercial. No vamos a hacer versiones de Command & Conquer en todos los géneros habidos y por haber tan sólo porque sea una saga de éxito. Si encontramos un género en el que la experiencia C&C pueda resultar interesante, inventaremos un juego en ese género. Estamos viendo cómo algunos juegos intentan abarcar varios mundos diferentes. A mí me parece que esos juegos nacen más como consecuencia de una decisión mercantil que como resultado de preguntarse qué es lo que podría ser divertido. No puedes preguntarte "¿cómo podemos ganar mucho dinero?" porque no es la que genera los mejores productos.

¿Te refieres a juegos de estrategia/acción como Battlezone o Uprising?

No sé en el caso de Battlezone, pero hay otros productos que parecen haber nacido de la idea «Bueno, a la gente le gusta C&C y StarCraft y también el 3D... pues pongámoslos juntos, será como mezclar chocolate y vainilla, ¡dos grandes sabores en uno! ¡Es imposible que la gente no lo encuentre irresistible!». Bueno, hemos podido comprobar que esto no siempre sale bien. De hecho, a veces determinadas dinámicas de juego son como el agua y el aceite. No puedes mezclarlas. En el pasado ha habido experimentos consistentes en fusionar géneros —hasta nosotros mismos hemos hecho alguno—, pero a veces los resultados no son los esperados.

¿Qué te parece la evolución de Command & Conquer desde el primer juego?

Estoy muy orgulloso del esfuerzo que hemos hecho con *Tiberian Sun.* Ha sido increíble. Hemos abarcado muchísimo y estoy muy contento con el resultado final. En todo caso, pienso que quizá hayamos metido demasiados elementos en el juego. Personalmente, como jugador y como diseñador, me sentiría mejor si hubiéramos prescindido de quizá un diez por ciento de las unidades y elementos que pululan por el juego. Pero cuando hablo con Louis [Castle] y otros jugadores, me dicen que está bien como está. A ellos les gusta. Siempre me pongo nervioso con la interrelación entre lo que puedes hacer en el campo de batalla y todos los demás elementos. Cuando nos preguntamos cuántos elementos de juego diferentes podemos incluir —unidades, estructuras, tabuladores, botones, funciones—, siem-

Sperry en actitud pensativa: «Todavía no hemos agotado el potencial de la serie C&C».

«En *Command & Conquer 3* vas a ver una especie de cambio de paradigma con el que estoy realmente ilusionado. La historia va a experimentar un giro muy interesante y divertido. Vamos a dejar a la gente alucinada»

pre tiendo a pensar que cuantos menos mejor. Es por esta razón que el panel de control de Tiberian Sun es casi igual al de *Red Alert* y el C&C original. No es falta de imaginación, te lo aseguro. En el próximo título C&C vamos a elaborar un nuevo prototipo en el que alteramos la interfaz muy ligeramente para ver si funciona. Si no convence, nunca llegará a ser vista por el público.

¿Crees que hay demasiados elementos nuevos en Tiberian Sun?

Me encanta que un juego tenga diferentes estrategias y contra-estrategias y, en este sentido, hay un montón en *Tiberian Sun,* por lo que es un juego realmente profundo y amplio, con un gran valor de adictividad. Lo que no quiero es que haya demasiados elementos en movimiento. Sé que estoy siendo quisquilloso, pero quizá sería mejor que hubiera unas tres unidades y tres edificios menos por bando.

¿Crees que ha cambiado mucho el género de la estrategia en tiempo real desde el primer Command & Conquer?

Ha habido intentos de cambiar el género pero se han quedado en la cuneta. Es loable intentar romper moldes, pero hemos visto toda una oleada de productos que no han podido lograr el mismo nivel de satisfacción que algunos de los títulos más convencionales. Mucha gente se ha salido de la categoría, lo que está bien. Hubo un periodo de dos o tres años durante el que los juegos salían a porrillo y los jugadores votaron con su dinero y dijeron "no" a un montón de productos. Estos juegos suelen funcionar tan bien, y dan tal sensación de ser máquinas bien engrasadas, que crean la ilusión de que son fáciles de elaborar. Como consecuencia, muchos fabricantes lo pasan muy mal, como 7th Level con Dominion. Es un género en el que es muy difícil innovar. Pero también puedes ver que cada vez perfeccionamos cosas y damos con mejores formas de presentación. Sigo pensando que somos los primeros del grupo a la hora de dar con ideas verdaderamente nuevas. Gran parte de las dinámicas de juego que vemos en nuestros competidores derivan de productos que hemos hecho nosotros. Tengo una lista de unidades y estructuras que aparecerán en Command & Conquer 3 y en el siguiente título C&C después de éste y, por lo que puedo ver dentro del género de estrategia, nadie más ha pensado en ellos. Y esto me ilusiona muchísimo porque significa que vamos a continuar sorprendiendo a la gente antes que nadie.

¿Crees que Command & Conquer está evolucionando más en el terreno tecnológico que en el de diseño?

Creo que los conceptos de jugabilidad que estamos creando son absolutamente revolucionarios. Son sutiles, pero a la vez muy relevantes. La gente no se da cuenta de ellos inmediatamente. Quizá no sea tan evidente porque no estamos reproduciendo un millón de polígonos por segundo. Es difícil cuantificar nada más allá de estos términos, no disponemos de la nomenclatura. Pero este punto está en el núcleo de lo que intento hacer como creador, ver cómo puedo ofrecer a los jugadores elementos de jugabilidad revolucionarios. No pienso en términos de botones o barras de menús o nada de todas esas memeces. Eso, para mí, no es más que un impedimento.

¿Qué podemos esperar de Command & Conquer 3?

La gente, sin duda, se va a sorprender con cada nuevo título C&C. Siempre existe la garantía de que vamos a introducir nuevas tácticas. En esencia, ésa es la razón por la que la gente compra estos juegos. Y en el próximo título C&C, de manera especial, vas a ver una especie de cambio de paradigma con el que estoy realmente ilusionado. Muchos de estos temas, como qué es lo que va a pasar con el hilo argumental básico y el conflicto general, se pensaron hace años. Todavía no hemos agotado todo el potencial de esta serie. También está el hecho de que C&C tiene lugar en un mundo fascinante, muy rico y bien construido. A la gente le gusta Kane, le gusta la idea de un enfrentamiento entre el NOD y el GDI. Con cada nuevo juego que aparece ahondamos en este mito y planteamos más preguntas que respuestas. Te dejamos intrigado con lo que va a pasar a continuación, y la historia va a experimentar un giro muy interesante y divertido en *Command & Conquer 3.* Vamos a dejar a la gente alucinada.

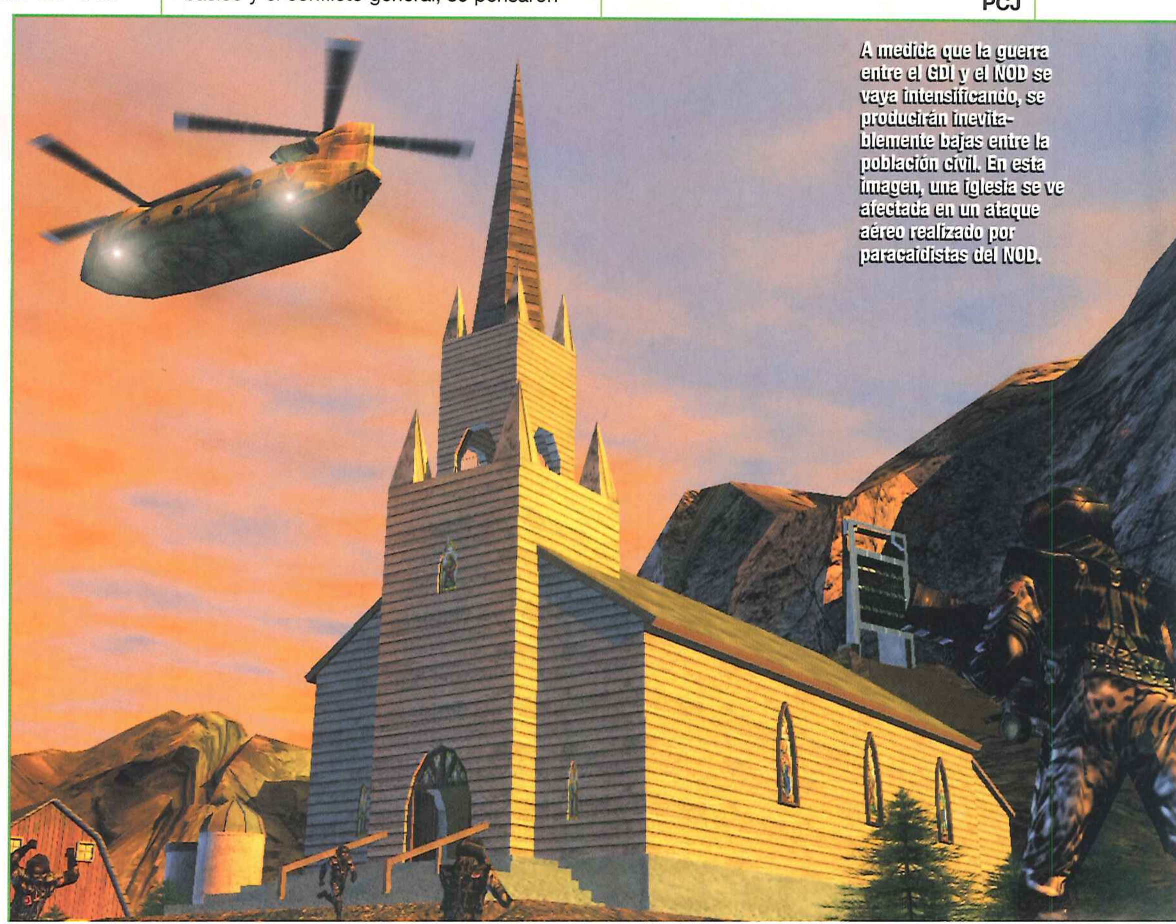
¿Qué tiempo de vida tiene la serie? ¿Llegará un momento en que la historia de C&C tenga un final y Westwood pase a hacer otra cosa?

Al principio parecía que la historia actual iba a llegar a su final natural con la tercera entrega de la serie. Pero ahora que veo cuánto hemos añadido en Tiberian Sun, podría muy fácilmente extenderse otros tres títulos. Sin ningún problema. El mundo del juego es tan rico, suceden tantas cosas... No nos faltarán juegos que crear mientras sigamos dando con tácticas de batalla innovadoras e interesantes que puedan ser añadidas a la estupenda historia de la serie. El hecho de que no intentemos sacar estos juegos cada doce mese también ayuda mucho.

Entonces, ¿cuándo podemos esperar Command & Conquer 3?

Digamos que aún le queda bastante tiempo. Mucho tiempo.

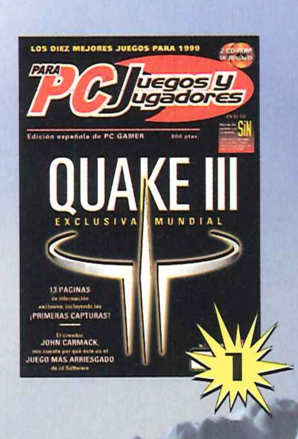
PCJ



A medida que la guerra entre el GDI y el NOD se vaya intensificando, se producirán inevitablemente bajas entre la población civil. En esta imagen, una iglesia se ve afectada en un ataque aéreo realizado por paracaidistas del NOD.

¿Te has perdido algún número de PARA PC Juegos y Jugadores

Ahora SÓLO TIENES QUE PEDIRLO

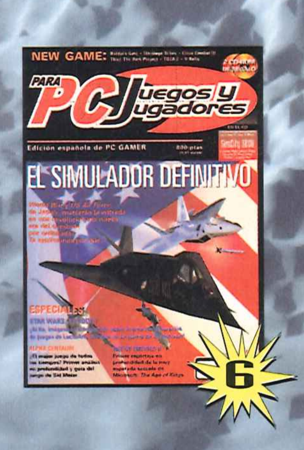


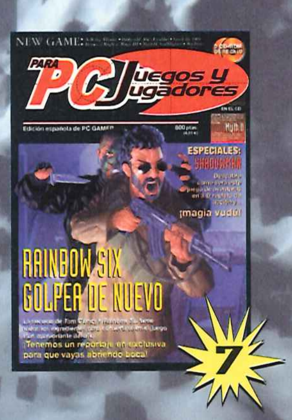


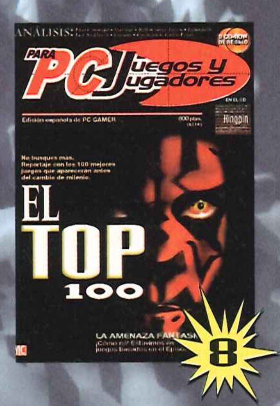




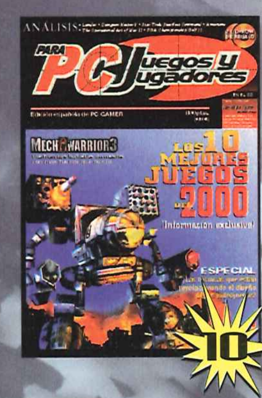












Consigue los números atrasados de Juegos y jugadores para PC a precio de portada (800 ptas.)

Deseo recibir los ejemplares nº: ☐☐ • ☐☐ • ☐☐ • ☐☐ • ☐☐ • ☐☐ • ☐☐ • ☐☐ • ☐☐ • ☐☐

Nombre: ....

Apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Tel.: .... Firma:

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ Visa (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Caducidad ☐☐/☐☐

Recorta este cupón y envíalo a:

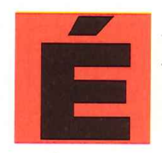
JUEGOS Y JUGADORES PARA PC

MC Ediciones, S.A.

Pº San Gervasio, 16-20

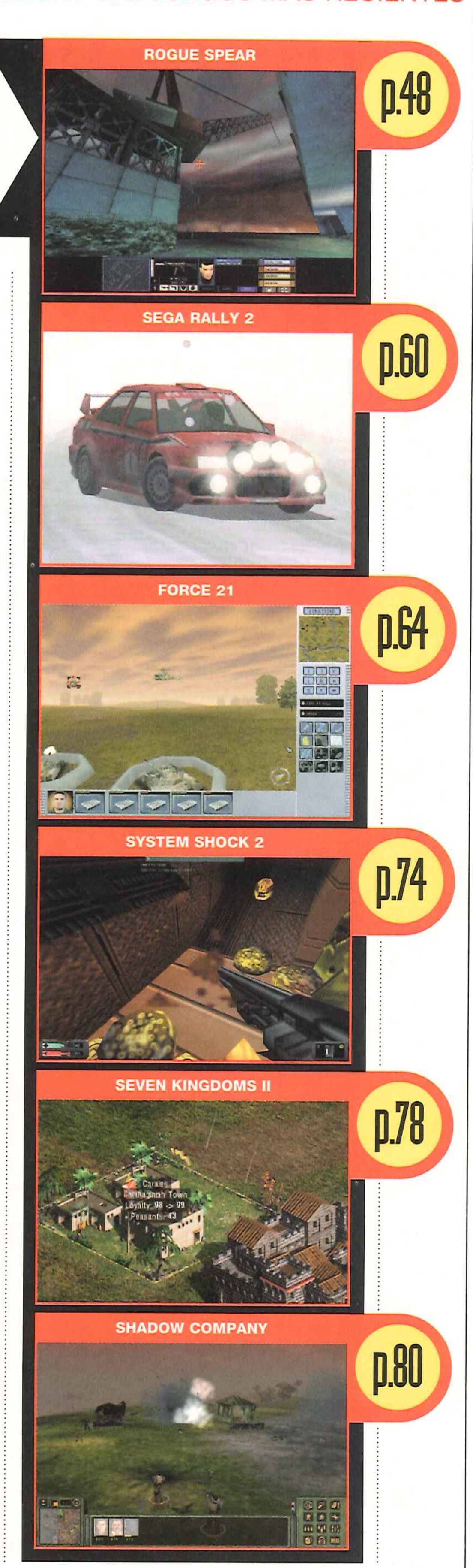
08022 Barcelona

TU GUÍA PARA ESTAR A LA ÚLTIMA SOBRE LOS JUEGOS MÁS RECIENTES



Premio «Juegos y Jugadores para PC-Selección»

Cada mes premiamos a los mejores juegos —aquéllos que obtienen un 88% o más— clasificándolos como «Juegos y Jugadores para PC-Selección». Este distintivo no resulta fácil de conseguir, y lo cierto es que muchos juegos excelentes se quedan a muy poco de obtenerlo. Así que ya sabes: cuando veas el logo de «Juegos y Jugadores para PC-Selección» en un juego expuesto en las estanterías de una tienda, puedes apostar a que está entre los mejores.



ROGUE SPEAR p.48
SEGA RALLY 2 p.60
FORCE 21 p.64
SYSTEM SHOCK 2 p.74
SEVEN KINGDOMS II p.78
SHADOW COMPANY p.80

¿Dónde vamos a parar?

Éste ha sido un buen mes. Ya podéis montar vuestra tienda de campaña ante el proveedor de juegos más cercano porque empiezan a llegar buenos juegos a mansalva. Incluso alguno que no ha conseguido nuestra recomendación os hará perder muchas horas de sueño: *Tiberian Sun*, por ejemplo.

En lo que respecta a las joyas indiscutibles de este mes, el más esperado era *Rogue Spear*. *Rainbow Six* puso el listón altísimo, y su secuela prometía mucho. Los chicos de Red Storm han vuelto a demostrar que combinan a la perfección acción y estrategia, así que utiliza a tu equipo de comandos para que triunfe el bien allí donde vayas. De ambiente bélico encontrarás *Shadow Company* y *Force 21*. En el primero dirigirás a un grupo de mercenarios que realizan trabajillos por países tercermundistas. *Force 21* presenta una situación mucho más catastrófica: una supuesta guerra entre Estados Unidos y China dentro de unos años... ¡Vaya catástrofe! También catastrófica es la situación que te va a dejar solo ante el peligro en *System Shock 2*. Deberás sobrevivir en una nave de la que se ha apoderado algo desconocido. El juego tiene una atmósfera terrorífica, así que controla tus pulsaciones. La única pega es que sólo lo encontrarás de importación, por lo que ve empollándote el diccionario de inglés. Por suerte, hay géneros en los que el idioma es secundario, como el de las carreras. Nos hemos quedado patidifusos jugando con *Sega Rally 2*. Es maravilloso pese a ¡ser una conversión de consola! Y no exageramos en su calidad. Ya sabéis que en *PCJ* nos produce urticaria sólo mencionar esos trastos que se conectan a la tele.

Requisitos de Hardware

Con cada análisis de *Juegos y Jugadores para PC* hallarás dos importantes bloques de información: los requisitos mínimos de hardware para el juego evaluado y las configuraciones de hardware que nosotros recomendamos para que disfrutes el juego de verdad. Aunque todo juego funcionará en el sistema mínimo especificado por el fabricante, podría no hacerlo del todo bien. Por ello, probamos cada juego con diferentes sistemas, lo que nos permite ofrecerte un asesoramiento más realista sobre lo que verdaderamente necesitas.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE *JUEGOS Y JUGADORES PARA PC*

100%-90% CLÁSICO
No muchos juegos obtienen una puntuación superior al 90% y muchos menos se aproximan al mágico 100%. Cualquier juego que puntuamos por encima del 90% es un clásico: un juego que destaca tanto en contenido como en diseño y que recomendamos sin reservas a cualquiera que esté interesado en los juegos de PC.

89%-80% EXCELENTE
Estos juegos son excelentes. Cualquier título que enmarquemos en esta franja bien vale tu atención, aunque puede que no aporte avances significativos respecto a sus rivales. También incluimos aquí algunos juegos de referencia para especialistas avezados.

79%-70% MUY BUENO
Aquí quedan clasificados juegos muy buenos que recomendaríamos a los seguidores de un determinado género, aunque apostamos a que hay mejores juegos por ahí.

69%-60% BUENO
Así identificaríamos a un juego razonablemente bueno, por encima de la media. Merecería la pena comprarlo, si bien adolecerá, probablemente, de unos cuantos defectos que le impiden obtener una puntuación mayor.

59%-50% POBRE
Juegos muy corrientes. No son completamente desechables, pero tampoco representan una buena manera de gastar el dinero que inviertes en juegos.

49%-40% POR DEBAJO DE LA MEDIA
Una calidad pobre. Sólo unas pocas características salvan a los juegos así clasificados de caer en el abismo de la próxima categoría...

39%-0% NO MERECE LA PENA
Simplemente, terribles. Cuanto más baja es la puntuación, peor es el juego. Evita estos títulos como si se tratara de una plaga bíblica. ¡No digas que no te avisamos!

Tom Clancy's Rainbox Six:

CATEGORÍA: Acción/Estrategia. **FABRICANTE:** Red Storm Entertainment. **EDITOR:** Red Storm Entertainment (www.redstorm.com). **DISTRIBUIDOR:** Proein (Tel: 91 384 68 80). **PRECIO:** 7.995 pesetas. **REQUISITOS:** Pentium a 233 MHz con aceleración 3D, a 266 MHz sin ella; 32 MB de RAM; 200 MB de espacio libre en el disco duro; tarjeta gráfica SVGA de 4 MB. **RECOMENDAMOS:** Pentium II a 400 MHz; 128 MB de RAM; 500 MB de espacio libre en el disco duro. **MULTIJUGADOR:** IPX; TCP/IP a 28,8 Kbps o superior; juego gratuito en Internet en IGZ y Mplayer.com; número máximo de jugadores: 16.

El grupo antiterrorista más popular entre los jugadores de PC vuelve a la carga con esta impresionante secuela

Cuando *Tom Clancy's Rainbow Six* llegó a nuestras manos, esperábamos encontrarnos con un buen juego. Lo que vimos fue una revolución. De un solo golpe, *Rainbow Six* derribaba las convenciones del género de acción en primera persona demostrando que se podía crear un estupendo juego de acción sin tener que depender de sicarios venidos del más allá, armas psicodélicas o vidas extra. Gracias a la introducción de un nivel de realismo nunca visto hasta entonces, plasmado en la filosofía «un disparo, una baja», armas militares reproducidas con gran precisión y estrategias antiterroristas, la jugabilidad de *Rainbow Six* alcanzaba cotas de intensidad increíbles. De repente, todos los disparos eran importantes, un paso en falso significaba la muerte y todos los miembros del escuadrón eran fundamentales para la consecución del objetivo.

Cuando, a finales del año pasado, se anunció la puesta en marcha de *Rogue Spear*, reaccionamos con escepticismo. Con un periodo de desarrollo de apenas un año, se temía que Red Storm estuviera intentando sacar una secuela a toda prisa para capitalizar el éxito del título original. ¿Sería *Rogue Spear* una auténtica secuela o tan sólo un título de expansión acicalado? Tras horas de intenso juego, es un placer informarte de que *Rogue Spear*, a pesar de un par de fallos molestos, proporciona —y amplía— todos los elementos de la jugabilidad que encandilaron a los seguidores del título original. Apoyado en unos gráficos mejor definidos, unas armas más espectaculares y un diseño de niveles extraordinario, *Rogue Spear* enganchará a los aficionados antiterroristas durante mucho tiempo. El juego empieza con el grupo de elite Rainbow resolviendo una crisis de rehenes en el Museo Metropolitan de Nueva York y liberando a los pasajeros de un Boeing 747 secuestrado que ha sido aislado en el aeropuerto de Bruselas. Al principio, estos sucesos no parecen estar relacionados, pero muy pronto el equipo Rainbow descubre que forman parte, en realidad, de un plan global concebido por dos terroristas sin escrúpulos.

El desarrollo del argumento te mantiene siempre en tensión. Un mafioso ruso llamado Maxim Kutkin, al que los asuntos de la mafia se le han quedado pequeños, ha unido fuerzas con Samed Vezirzade, un terrorista de Oriente Medio, en un intento de infligir mayores daños a Occidente. Su complot incluye el uso de una bomba nuclear robada cuyo nombre en código es «rogue spear». El equipo

En esta pantalla encontrarás todos los detalles de los enemigos a los que vas a enfrentarte y te pondrá al tanto de la situación.

Disparos francorirador

Los nuevos rifles francotirador son la mejor novedad en el arsenal de los Rainbow. Como muestran estas imágenes, el alcance de estas armas es increíble.



Un disparo desde esta distancia no sería muy efectivo. Acerquémonos más.



Sigue siendo algo arriesgado. ¿Qué pasaría si el tipo se moviera en el último momento?



Ahora. Desde aquí se ve mucho mejor. No tiene ninguna posibilidad de escapatoria.

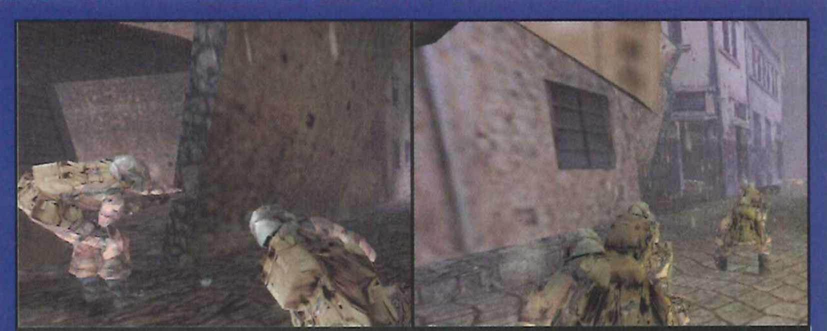


¡Hasta la vista, terrorista! Apréndete la lección: ¡nadie juega con el equipo Rainbow!

Rogue Spear



Observar y agacharse



Una de los problemas más importantes que presentaba *Rainbow Six* era que no podías moverte cuando estabas agachado. Este inconveniente ha sido corregido. Y ahora no sólo puedes moverte cuando estás agachado, sino que también puedes mirar a hurtadillas desde las esquinas. Va muy bien para espiar sin ser visto.

Rainbow tendrá que luchar para solventar la situación y, de nuevo, salvar el mundo.

Al igual que en *Rainbow Six*, una parte importante de la jugabilidad del modo monojugador se produce antes de que empiecen las misiones. La amplia fase informativa te presenta a los miembros de tu grupo, ofrece informes secretos sobre determinados terroristas y otros personajes clave de las misiones y proporciona detalles de la misión que se va a llevar a cabo. De la fase informativa pasas a la de preparación, en la que eliges tu grupo, los equipas y trazas un plan de ataque.

A pesar de lo compleja que es la fase de planificación del juego, Red Storm consiguió hacer una interfaz muy intuitiva y fácil de usar en la primera entrega. Y, aunque resulte difícil creerlo, han logrado mejorarla en esta secuela. Equipar a los miembros de tu escuadrón es ahora mucho más fácil, ya que todo se reduce a pulsar unas cuantas teclas.

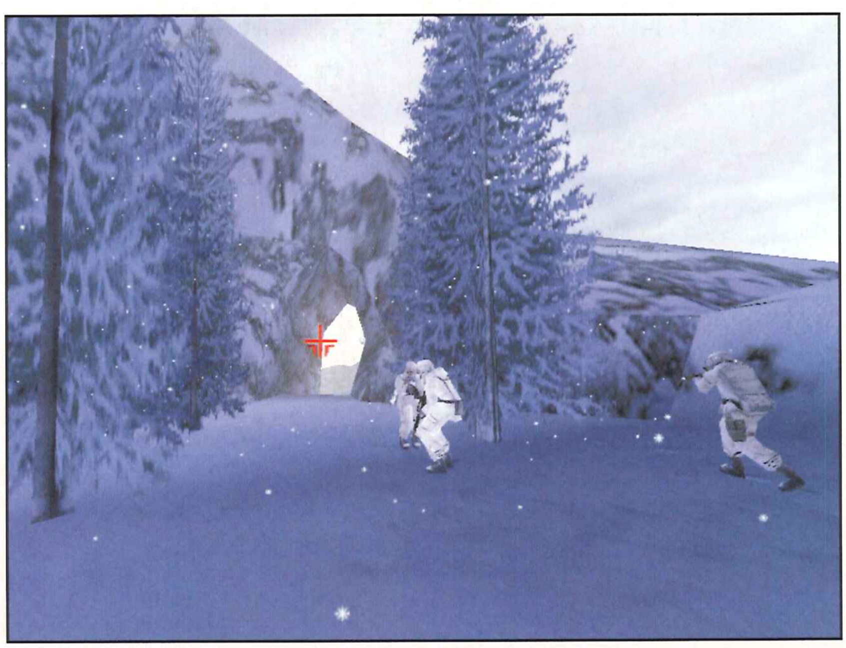


La anticuada arma de este pobre diablo no puede ni compararse con la fuerza combinada de Rainbow. Hasta la vista, baby.

El apartado de planificación de la misión, en el que asignas los objetivos de tu equipo y escudriñas las últimas posiciones conocidas de los terroristas, se ha mejorado con la inclusión de un modo de perspectiva completamente en 3D. Ahora tienes la posibilidad de asignar una serie de órdenes de actuación a cada una de las secciones de tu grupo. Estas van desde la de Asalto, por la que tu equipo mata a todos los «Tangos» que se encuentren, hasta la de Reconocimiento, por la que tu equipo utilizará armas con silenciador o sólo dispararán si son atacados. También puedes fijar la velocidad de la acción —relámpago, normal o prudente—, lo que te permite personalizar totalmente la forma en que tu equipo avanza.

Red Storm, en lo que constituye una nueva aportación estratégica a *Rogue Spear*, ofrece también la posibilidad de asignar órdenes a objetivos específicos. Cuando tu equipo alcance una posición determinada, por ejemplo, puedes ordenarles que disparen a un objetivo previamente fijado (no dispararán hasta que les des la orden), se defiendan o cubran un área concreta. Y, a pesar de que todos estos preparativos puedan parecer un obstáculo innecesario antes de que la acción de verdad empiece, el estudio de las diversas estrategias y planes de ataque posibles es muy divertido.

Una vez entras en la fase de acción del juego descubres rápidamente que los terroristas de *Rogue Spear* presentan una mejora respecto a los malos de *Rainbow Six*. Ahora realizan rutas de patrulla más largas, huyen corriendo de las granadas, dan la alarma cuando se descubre la presencia de un miembro de tu equipo y acuden a toda prisa al lugar en que se produce un encontronazo. Por desgracia para Rainbow, también se ha mejorado su puntería. Si cometes un error, volverás a casa en un ataúd. La única disfunción de la IA del original que se ha mantenido es la posibilidad de disparar a un terrorista sin que el tipo que está a su lado parezca



Las misiones del Ártico son impresionantes, con copos de nieve y huellas incluidos.

Operación: Espada Perfecta

En la Operación: Espada Perfecta, que se hizo famosa meses antes de que el juego estuviera acabado, el equipo Rainbow libera un 747 secuestrado. Esto es lo que te vas a encontrar.

La maniobra de aproximación



Para evitar que el enemigo lo detecte, el grupo de asalto principal se acerca al 747 escondiéndose detrás de un camión de gasolina.

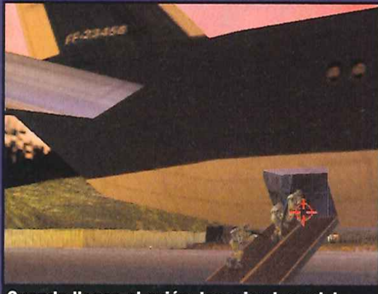


Mientras tanto, las unidades francotirador toman posiciones en la colina desde la que se ve el avión...



...desde donde rápida y silenciosamente eliminan a todos los terroristas visibles.

Introducirse en el avión



Cuando llegan al avión, los miembros del equipo se introducen en él por la bodega de carga.



Hay vigilantes por todas partes, así que asegúrate de que todos y cada uno de los rincones están despejados. Cualquier terrorista podría dar la voz de alarma, con lo que la misión se iría a pique.

Dentro del avión



No queremos desvelar demasiado, así que esto es todo lo que vamos a enseñarte del interior del avión. Completar la misión te va a costar Dios y ayuda. Buena suerte, soldado.

darse cuenta. Desluce un poco el realismo del juego, pero no es excesivamente grave.

Por desgracia, no se han aplicado todas estas mejoras de la IA a los miembros de tu propio grupo. Puede que tras dar órdenes de movimiento veas como en algunas ocasiones tus chicos se apelotonan en puertas y pasillos o se queden parados mirando cómo se cargan a sus compañeros. Además, en ciertas situaciones, reaccionan muy despacio. Quizá parte del problema estribe en que las órdenes dadas respecto a determinados objetivos sean demasiado estrictas, lo que impide que tu equipo realice acciones que no hayan sido previamente autorizadas. Después de todo, un auténtico grupo antiterrorista no va a quedarse parado mientras les disparan. Reaccionarán ante esta situación, intentarán cubrirse y responderán al fuego enemigo.

Todas las misiones toman prestada la temática de las del primer título. Consisten en rescates de rehenes, infiltraciones (en las que has de introducirte a hurtadillas en una base enemiga y colocar una cámara o pinchar un teléfono) y misiones sencillas de eliminación, en las que se te ordena «neutralizar» a todos los enemigos. El diseño de niveles es exquisito y los escenarios sacados de la realidad van desde un petrolero hasta un museo y el tan esperado Boeing 747 (ver cuadro anexo).

Al igual que en el título original, la auténtica genialidad de Rogue Spear yace en la jugabilidad. Sigue siendo muy diferente a cualquier otra que hayamos visto nunca. Aunque lleves a cabo multitud de preparaciones previas, las misiones pueden salir mal. Y es aquí cuando la verdadera diversión comienza, cuando a pesar de que tu equipo se ha visto diezmado a la mitad y todavía tienes una misión que completar. El sigilo y la cautela juegan un papel fundamental, ya que este título penaliza los errores como ningún otro.

Una amplia variedad de armas nuevas, entre las que se incluyen la Enfield L85A1, la HK MP-10, la M-4, la M-14 y diferentes rifles francotirador, contribuyen a realzar la intriga del juego. Ahora puedes hasta seleccionar el tipo de munición que quieres utilizar en función de la protección del enemigo que esperas encontrarte. Esta mayor



El equipo Rainbow cuenta con nuevos miembros. Desplázate por la pantalla para seleccionarlos.

variedad de armas posibilita la formación de grupos realmente diversos.

Con el modo multijugador de Rainbow Six tuvimos algunos de los momentos más divertidos que jamás hayamos experimentado con un juego de acción: en este sentido, *Rogue Spear* no decepciona en absoluto. Esta vez, Red Storm ha dedicado más atención a la faceta multijugador del título, incorporando nuevos aparatos, como el distorsionador de sensores de pulsaciones y el emisor de pulsaciones falsas, que viene muy bien para confundir a tu enemigo y meterlo en una emboscada.

Y eso no es todo. Además, ahora puedes disputar partidas *deathmatch* individuales o en equipo con terroristas esparcidos a lo largo del mapa y hay un nuevo modo cooperativo llamado A la Caza del Terrorista, en el que tu único objetivo es eliminar a todos los malos. A la Caza del Terrorista es una pasada, sobre todo en el caso de Elite, el nivel de dificultad más duro. Si lo que buscas es un baño de sangre sin concesiones, ésta es sin duda tu elección.

La dicha del modo multijugador se ve mitigada un poco por unos cuantos fallos molestos. La pantalla de configuración previa al juego no muestra a veces la misma información a todos los participantes y las configuraciones no siempre funcionan. Por ejemplo, configuras el juego en el nivel Elite y a veces carga el Rookie. Verás, de vez en cuando, cómo a un terrorista las balas le atraviesan sin causarle ningún daño y que, encima, acabas recibiendo sus disparos. Este último fallo nos resultó especialmente irritante en más de una ocasión.



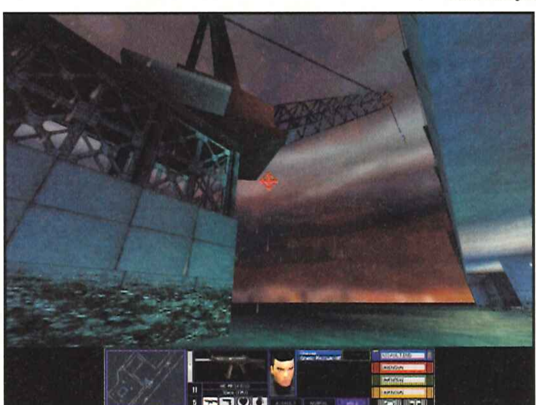
El Coronel examina un cuerpo en busca de pistas mientras el resto del equipo vigila.



El diseño de niveles de *Rogue Spear* es de primera categoría. Todos los escenarios son ultrarrealistas.

Rainbow Six carecía de muchas de las virguerías gráficas que podrían esperarse de un juego de acción. Rogue Spear representa un esfuerzo decidido para corregir esa situación. A pesar de que todavía queda por detrás de los motores 3D más famosos, los nuevos gráficos son excelentes, sobre todo los efectos climatológicos. Las misiones invernales son realmente asombrosas. Tus personajes dejan huellas en la nieve, puedes ver su respiración en el aire helado y los copos de nieve tienen un aspecto muy logrado. El nivel de detalle que alcanzan algunos de los niveles es increíble. Cuando pisas por primera vez el escenario del teatro de la ópera o entras en la iglesia en ruinas de Kosovo, te quedas boquiabierto.

Otras mejoras gráficas son las explosiones de las granadas, que muestran mejores efectos de luz y una estela de humo que permanece por encima del área de la explosión durante unos cuantos segundos. Los modelos de los personajes están más detallados y presentan una mayor variedad de animaciones, sobre todo las que muestran su muerte. De vez en cuando estas animaciones son un tanto exageradas. Disparas a alguien, gime, da vueltas sobre sí mismo, deja caer sus brazos y se desploma luego en el suelo. Quizá llegues a exclamar: «¡muérete de una vez!»



Tendrás que llevar a cabo las misiones en diferentes condiciones climatológicas.

A pesar de todo lo bueno, *Rogue Spear* presenta algunos problemas. Para empezar, los requisitos del sistema son extremadamente elevados. Vas a necesitar al menos 128 MB de RAM para poder disfrutar del juego como es debido. Si no, la acción parecerá a veces una proyección de diapositivas. (Atención, el requisito mínimo de RAM no depende de tu procesador. Hasta los poseedores de un Pentium II a 450 MHz necesitarán contar con 128 MB de RAM). Siguen habiendo los mismos problemas de definición que afectaron tanto a *Rainbow Six*. Los miembros de los personajes atraviesan intermitentemente paredes y puertas y hay también una deficiencia muy extraña por la que los personajes, de repente, se alzan unos cuantos centímetros sobre el suelo mientras caminan. Sabemos que los miembros de Rainbow son los mejores, ¡pero no hasta el punto de que puedan volar!

A pesar de estos fallos técnicos, *Rogue Spear* vuelve a coronar a Red Storm como el rey de los simuladores de acción táctica. Proporciona una experiencia muy intensa y ningún otro juego de acción en primera persona ofrece tal nivel de inmersión. Tanto si eres un veterano de *Rainbow Six* como si no conoces la serie, has de poner a *Rogue Spear* en un lugar destacado de tu lista de compras.

PCJ



PARA PC Juegos y Jugadores

VEREDICTO FINAL

90%

LO BUENO: Combate táctico increíble; gráficos mejorados; nuevas armas.

LO MALO: Fallos irritantes; requisitos de sistema elevadísimos.

CONCLUSIÓN: Red Storm, demostrando que la cosa no se acababa con *Rainbow Six*, hace entrega del mejor juego de acción táctica de todos los tiempos.

Gulf War

CATEGORÍA: Acción. **FABRICANTE:** 3DO. **EDITOR:** 3DO, (www.3do.com). **DISTRIBUIDOR:** Proein (Tel: 91 384 68 80). **PRECIO:** N/D. **REQUISITOS:** Pentium a 166 MHz, 16 MB de RAM, 150 MB de espacio libre en el disco duro, CD-ROM de 4x. **RECOMENDAMOS:** Pentium II a 200 MHz, tarjeta aceleradora 3dfx. **MULTIJUGADOR:** Serie, módem, IPX, TCP/IP, partida en Internet en Mplayer y HEAT, número máximo de jugadores: 8.

Así que Saddam cree que salió bien librado... ¡Es evidente que no tenía previsto a 3DO ni a los jugadores de PC!

Hace unos meses, encontramos un pequeño juego en 3D formidable, llamado *Recoil,* que nos sorprendió porque era muy divertido. Introdujo un subgénero entre los juegos de acción, en elque hay combate de estilo arcade al volante de un vehículo rápido, maniobrable y muy destructivo. Tenemos la sensación de que vamos a ver muchos más juegos de este estilo; el próximo en la línea es *Gulf War.* Sin más preámbulos, cabe decir que *Gulf War* no es un simulador. En la animación de introducción se describe el estado de sitio que un «loco malvado» ha traído a Oriente Próximo. La Operación Tormenta del Desierto fue un trabajo «inacabado», pero ahora el dictador se ha pasado de la raya y ha llegado el momento de «acabar con él de una vez por todas».

El medio de destrucción esta vez es el M12 Hammer, un prototipo de tanque construido a partir del modelo Abrams. Este tanque tiene unos cuantos trucos secretos aparte de su tubo de escape, se trata de OASIS (Sistema Funcional de Estabilización e Integración de Blindaje), que no es otra cosa que un sistema de reparación. Por medio del sistema OASIS, el Hammer es capaz de reparar sus daños automáticamente en el campo de batalla.



Las aceleradoras de 3dfx ofrecen un gran rendimiento con las cabriolas del M12 Hammer. Las texturas del terreno y de los vehículos del juego tienen un aspecto fenomenal.

¿Listo para unas risas? Se llama OASIS porque el sistema de regeneración actúa en el fondo de grandes cuerpos de agua. El resultado neto es que puedes dirigir tu Hammer hacia un gran cuerpo de agua para que tu casco blindado se regenere por sí mismo, reparando los daños sufridos. Sí, sí, ya. Pero no hagas muchas preguntas. Diviértete y punto.

Tras el debido entrenamiento, el Hammer es una pequeña y estupenda máquina de guerra. Su diseño casi iguala al vehículo de *Recoil,* con una torreta que se controla de forma independiente del bastidor (con el ratón). Los ataques especiales, como los misiles HEAT y los ataques aéreos, refuerzan tu potencial de destrucción. Varios toques esbozarán una sonrisa en cualquier jugador: nuestro elemento favorito es la colocación estratégica de un misil HEAT en un convoy de camiones, que hace estallar uno de ellos y provoca una reacción en cadena de explosiones. Una Autopista de la Muerte, sin duda.



Te lo creas o no, ésta es una parte crucial del juego: posarse sobre grandes charcos de agua para rejuvenecer tu blindaje dañado. Sí, es tonto, pero resulta divertido.

De todas formas, la IA enemiga de *Gulf War* es incompleta y algunos de los diseños de las misiones están mal pensados. Sobre lo primero, los carros enemigos sólo tienen una táctica, que es embestir contra tu cañón. Respecto a lo segundo, los fortines no te pueden alcanzar si te pones detrás de ellos, así que pudimos desmantelar todo un grupo de fortines porque ninguno de ellos pudo alcanzarnos, ¡y piensa que estaban dispuestos en semicírculo! Hay muchas más cosas de este tipo. Puedes encontrar munición y *power-ups* de armas especiales después de destruir estructuras, lo cual se convierte en aburrimiento después de destruir las defensas de un puesto avanzado mientras dedicas unos buenos minutos a disparar contra todos los edificios secundarios para obtener esos objetos.

El modo multijugador se limita a la partida *deathmatch* con límite de tiempo, que fija el host. Eso puede bastar para los objetivos de este título, pero cada vez nos acercamos más deprisa a la era en que los juegos de acción requieren algo más que *deathmatch.* ¿Por qué no una partida por equipos o una de Capturar la bandera?

A pesar de todo lo dicho, los seguidores de *Recoil* y de los juegos de correr y disparar en general no se van a equivocar mucho con *Gulf War.* No se trata de un gran logro, pero es un *shoot 'em up* perfectamente útil. **PCJ**

PARA PC Juegos y Jugadores — VEREDICTO FINAL

68%

LO BUENO: Peleas entretenidas; Buen terreno y enemigos si cuentas con aceleración 3dfx.

LO MALO: Intervalos aburridos; IA malísima; el modo multijugador es muy mejorable.

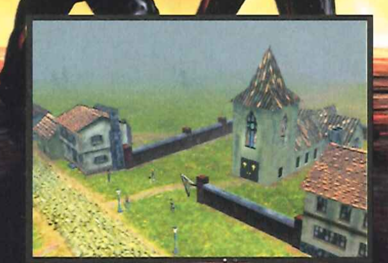
CONCLUSIÓN: Diversión a bordo de un tanque para los jugadores más desenfadados.

Shadow Company

Left for dead

Finalmente
un juego de acción táctica
en tiempo real
totalmente en 3D







Controla hasta 12 mercenarios a la vez, cada uno con sus propias habilidades específicas.
9 vastas zonas de campaña y docenas de misiones realistas.

¡¡ Lucha por la supervivencia y la venganza de tu equipo !!

UBI SOFT ENTERTAINMENT
Crta. de Rubí, 72-74 3a planta. Edificio Horizon
08190 Sant Cugat
Barcelona
http://www.ubisoft.es







Command & Conquer:

CATEGORÍA: Estrategia en tiempo real. **FABRICANTE:** Westwood Studios. **EDITOR:** Westwood Studios (www.westwood.com). **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts (Tel: 91 304 70 91). **PRECIO:** 6.990 pesetas. **REQUISITOS:** Pentium II a 200 MHz; 32 MB de RAM; 200 MB de espacio libre en el disco duro; tarjeta de sonido compatible con Windows. **RECOMENDAMOS:** Pentium II a 450 MHz; 128 MB de RAM. **MULTIJUGADOR:** Módem; de serie; IPX; Internet; número máximo de jugadores: 4; servicio gratuito en Internet: Westwood Online (integrado).

Tras años de trabajo, Westwood saca por fin al mercado esta secuela de C&C. Pero, ¿acaso se han quedado atrás en el género del que fueron pioneros?



Un buen ataque con misiles o con el cañón de iones puede cambiar la suerte del NOD, sobre todo si destruye sus generadores de energía y desactiva el mecanismo de camuflaje de la base.

Tiberian Sun plantea algunas preguntas fundamentales respecto al diseño de secuelas. ¿Cuánto has de cambiar un diseño que ha cosechado un gran éxito y que es muy querido por el público? ¿Cómo deberían responder los diseñadores a los cambios de un género que ellos mismos crearon? Westwood creó el género de la estrategia en tiempo real, así que ningún otro fabricante está más cualificado para responder a estas preguntas. Pero *Tiberian Sun* puede dejar en muchos jugadores la sensación de que no acertaron con sus respuestas.

Los títulos de estrategia en tiempo real se sitúan en el punto de unión entre la acción y el juego táctico. Tienen el altísimo porcentaje de muertos y el ritmo rápido de un juego de acción, más la gestión de recursos y los elementos que conforman una fuerza militar de un juego de guerra. Westwood inventó esta combinación con *Dune II* y la popularizó con *Command & Conquer*. Desde 1992 sus juegos de estrategia en tiempo real han sido la vara con la que se han medido sus homólogos, incluso después de que *WarCraft* hiciera su aparición y llevara el género hacia un nuevo territorio.



Los efectos de iluminación —que van desde los disparos hasta los diferentes momentos del día— son uno de los mejores elementos del nuevo aspecto de *Command & Conquer*.

Sin embargo, durante los años transcurridos desde que se publicara *Command & Conquer: Red Alert*, otros fabricantes han reinventado y redefinido radicalmente este tipo de juegos. A partir de *Dark Reign* y *Total Annihilation*, empezaron a volverse más sofisticados. Se dio a los jugadores la posibilidad de controlar la agresividad de las unidades y las normas que regulan los enfrentamientos. Características como el camuflaje, las trampas y una auténtica línea de visión entraron a formar parte del conjunto. Se abrió la posibilidad de personalizar las unidades. Algunos juegos pasaron a estar diseñados completamente en 3D. Hasta *WarCraft*, que se abstuvo de realizar algunos de estos cambios, dio con formas creativas y positivas de pulir el sistema clásico, equilibrar el juego e incorporar tres razas con diferencias convincentes.

Tiberian Sun no se propone nada tan ambicioso. Si querías *Red Alert* con un aspecto ligeramente diferente y algunas unidades nuevas, entonces te quedarás completamente satisfecho. Pero si piensas que una secuela de importancia debería ir al mismo paso que la competencia y ser algo más que un refrito de viejos conceptos, lo más seguro que es que te lleves una decepción. No cabe duda de que los defensores de *Tiberian Sun* adoptarán una actitud «si funciona, no lo enmiendes». Después de todo, los títulos *Command & Conquer* han sido éxitos de ventas admirados por millones de jugadores, ¿no?

Este argumento asume, por lo pronto, que el diseño inicial era impecable. Y no lo es. Favorece tácticas tan torpes como la actualmente denostada avalancha de tanques, reduciendo muchos juegos a una mera carrera por construir la fuerza militar de blindados más pode-

Tiberian Sun

rosa. Los últimos títulos de estrategia en tiempo real han encontrado formas innovadoras de solucionar este problema y equilibrar los juegos de una manera más efectiva mediante limitaciones en la construcción y agrupamiento de unidades y una mayor presencia de unidades defensivas. La aportación de *Tiberian Sun* al equilibrio del juego se reduce a un planteamiento «unidad-unidad contraria» que resulta efectivo sólo ocasionalmente (por ejemplo, unidades camufladas frente a detectores de unidades camufladas), pero da la impresión de que todas las medidas positivas se han ajustado con otras tantas negativas.

No sólo Westwood ha hecho bien poco en equilibrar la táctica de avalancha de tanques, sino que, en algunos aspectos, la ha empeorado. Ahora puedes dedicarte a una avalancha invisible de tanques. O, ¿qué te parece una avalancha subterránea de APC, que tiene además la ventaja añadida de hacer inservibles los perímetros defensivos? A lo mejor te gustaría intentarlo con la tan popular avalancha de ingenieros (sí, sigue presente y más fuerte que nunca, ya que un edificio enemigo no necesita ser dañado para ser capturado). Nuestro recurso favorito es cargar un puñado de ingenieros en un APC subterráneo y enviarlos luego a un campamento enemigo con una escolta de tanques espía en la superficie. Los ingenieros salen a la superficie, saltan del APC y toman posesión de todos los edificios que tocan. Pasas rápidamente a vender estos edificios y, en la mayoría de los casos, acabas el juego en cuestión de minutos. Es una estrategia limpia. Pero también una de la que se puede abusar fácilmente y muy irritante. Puedes pavimentar el terreno para impedir que las unidades ocultas en el subsuelo consigan salir a la superficie, pero ni siquiera hay garantías de que esta maniobra funcione. En una sesión multijugador específicamente diseñada para probar esta táctica, pudimos abrumar con la avalancha de ingenieros a nuestro adversario, que no era precisamente un principiante en los juegos *C&C*, durante cuatro partidas seguidas (duración final del juego: 30 minutos), y eso a pesar de que conocía nuestras intenciones. Lo mejor que puedes hacer es combinar la pavimentación del terreno con un perímetro amurallado, aunque la construcción de los muros es un latazo porque has de hacerlo ladrillo a ladrillo.

La iniciativa y la IA de las unidades no es de fiar y suele responder inadecuadamente en las situaciones hostiles. Habrá momentos en que las fuerzas de los dos bandos se acerquen peligrosamente hasta alcanzar una distancia que bien podría derivar en un ataque de fuego cruzado, sin que esta proximidad provoque, no obstante, ningún enfrentamiento (esto sucede principalmente durante los tránsitos, ya que las unidades de escolta sólo atacan los objetivos que les salen al paso). Las unidades, por lo general, no salen en ayuda de sus propios camaradas cuando éstos son objeto de un ataque. Si hasta no logran defenderse a sí mismas. Más de una vez pudimos ver cómo una unidad no sólo no se defendía, sino que incluso se acercaba a su atacante. Puedes hacer que las unidades protejan a otras, pero del dicho al hecho hay un trecho. Se te indica que mantengas apretada la tecla G mientras haces clic en la unidad que quieres proteger, pero en realidad has de pulsar CTRL, ALT y G (todo un malabarismo cuando también estás intentando pulsar el botón izquierdo del ratón). La dirección que siguen las unidades ha mejorado mucho, aunque todavía a algunas no parece importarles mucho morir al atravesar como si tal cosa los terrenos del letal Tiberio. Sabemos que trata de un obstáculo del terreno muy táctico, pero, ¿no deberían reaccionar las unidades de una forma más inteligente?



Para ganar, no hay nada mejor que una avalancha a la antigua usanza, sobre todo porque no se ha hecho mucho en el nuevo diseño del juego para cambiarlo.



Algunas misiones del modo para un jugador constan de un tiempo limitado, de modo que has de dedicarte a rechazar una ola de ataques tras otra hasta que la misión acaba.

Únicamente el nuevo sistema de puntos de paso, que es excelente, contribuye a restar importancia a estos problemas de la IA. Westwood se ha marcado un buen punto al permitir a los jugadores trazar rutas y asignar unidades para que las recorran. Si colocas un punto de paso en un edificio aliado, los ingenieros que realicen ese circuito se detendrán y repararán el edificio. Si colocas otro en un edificio enemigo, las unidades lo atacarán. Si el waypoint en cuestión es el último de una serie, un APC procederá a descargar. Puedes colocar muchos de estos puntos de referencia y moverlos sin que varíen su situación en el mapa. Como las rutas no son de uso exclusivo para unas unidades determinadas, puedes utilizarlas una y otra vez. En conjunto, este sistema funciona bien.

Ojalá pudiera decirse lo mismo del resto de la interfaz. Es, en esencia, la misma que vimos por primera vez en Dune II y, a estas alturas, los aficionados a los juegos de estrategia en tiempo real esperan ya algo más sofisticado o que, al menos, esté libre de fallos ilógicos. Como todas las unidades están puestas en la misma lista, las nuevas se añaden a la parte inferior siempre que se construye una nueva instalación y se retiran de la lista cuando son destruidas. Los barracones son el primer productor de unidades que se puede construir, de modo que te acostumbrarás a ver tus opciones de infantería al princi-

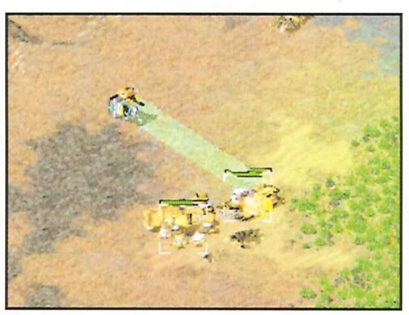


Tiberian Sun incorpora diferentes elevaciones del terreno, pero, aun así, puedes disparar a unidades situadas por encima o por debajo de ti.

pio de la lista. Pero si los barracones son destruidos y tienes que reconstruirlos, entonces has de acostumbrarte a los iconos de la infantería que están en la parte inferior de la lista, por debajo de todas las opciones de mayor nivel. En una partida de larga duración, en la que las estructuras son constantemente destruidas y reconstruidas, la interfaz puede llegar a cambiar cada dos por tres, lo que la hace difícil de utilizar eficazmente. No tiene ningún sentido, como tampoco lo tiene el hecho de no poder ver en la lista los componentes de una torreta GDI (la torre y el arma en sí) al mismo tiempo. Se trata de un punto elemental que debería haberse solucionado durante las pruebas del juego.

Se ha incorporado una tercera raza, pero sólo aparece marginalmente en el juego de campaña y no se utiliza en absoluto en los modos de escaramuza o multijugador. Los Olvidados son los subproductos desechados de un experimento cuyo objetivo era crear guerreros perfectos mediante mutaciones. Son mercenarios, furiosos tanto con el NOD como con el GDI y dispuestos a trabajar para el mejor postor. Tienen un papel importante en un par de misiones de campaña y, si se les hubiera sacado más partido, habrían podido constituir una tercera raza muy interesante con la que jugar y, posiblemente, habrían librado a Tiberian Sun de su abatimiento. Suponemos que habrá que esperar al título de ampliación para que esto suceda.

Los escenarios son el objeto de los cambios y mejoras más drásticos, aunque se trata en su mayor parte de una operación de cosmética. Las unidades mecanizadas tienen un aspecto muy bueno y se mueven sin problemas por los paisajes agrestes. Los edificios están increíblemente detallados y muy bien animados. La perspectiva, que ha sido nuevamente modificada, proporciona una vista más profunda del campo de batalla y un mejor sentido del terreno, que tiene un aspecto fabuloso. Paisajes deformables, cambios de altura, iluminación muy eficaz, elementos inquietantes como sumideros y tormentas extrañísimas dotan al entorno de un carácter muy marcado. Nos llevó un buen rato discernir si realmente había variables de altura que facilitaran el ataque o la defensa y todo indica que hay algunas, aunque de menor importancia. En determinadas situaciones con puntos


El Interceptor del GDI es una potente arma que puede matar hasta la unidad más resistente en cuestión de segundos.



Los puntos de paso se colocan en el mapa independientemente de las unidades. Luego puedes asignar las unidades para que transiten o patrullen por esas rutas.

UNIDADES DECISIVAS

CYBORG [NOD]



Este corpulento robot es el resultado de la última idea genial de los científicos de NOD, una buena solución intermedia entre infantería y tanques. **PROS:** Relativamente barato y bien blindado. ¡Sigue luchando incluso después de perder sus patas! **CONTRAS:** No es mucho más rápido que un soldado de infantería. No dispone de armas antiaéreas, por lo que es una víctima fácil de los bombarderos Orca.

MEDIUM [GDI]

Puede causar daños muy serios en un plis plas. Su cañón múltiple le permite disparar sobre diferentes objetivos, pudiendo llegar a matar a varios soldados de un solo tiro. También lleva cargas C4 para hacer estallar edificios. **PROS:** Ataques muy duros y la habilidad para curarse con Tiberio. **CONTRAS:** A pesar de su habilidad para curarse, es débil. No es un aspecto totalmente negativo porque ayuda a conseguir un mejor equilibrio del juego, al igual que el hecho de que sólo pueda estar activado uno de ellos cada vez.

MAMUT MK II [GDI]



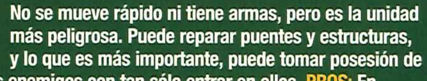
Es muy parecido al AT-AT de La Guerra de las Galaxias: una plataforma de ataque enorme con una descarga letal. Porta dos cañones múltiples y un arma antiaérea. **PROS:** Puede matar a la mayoría de las unidades con uno o dos disparos. Está a salvo, en general, de los ataques aéreos. Como parte de una fuerza de ataque, puede causar estragos. **CONTRAS:** Sólo puede utilizarse uno cada vez. Es más débil de lo que parece.

TANQUE INVISIBLE [NOD]



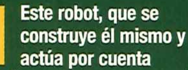
Justo lo que quiere decir: un tanque invisible hasta que dispara. **PROS:** Con él, las incursiones en los campamentos enemigos son pan comido y es, además, una parte esencial del ataque sorpresa a dos bandas (ver el APC Subterráneo). **CONTRAS:** Puede ser detectado por LA Estación Sensora Móvil del GDI. En términos de equilibrio, puede causar problemas graves, por muy eficaces que resulten los sensores móviles.

INGENIERO [GDI/NOD]



No se mueve rápido ni tiene armas, pero es la unidad más peligrosa. Puede reparar puentes y estructuras, y lo que es más importante, puede tomar posesión de edificios enemigos con tan sólo entrar en ellos. **PROS:** En términos ofensivos, es asombrosamente poderoso y puede decidir una partida en un santiamén. **CONTRAS:** Demasiado poderoso. Un enjambre de ingenieros en un APC escoltado puede decidir una partida con demasiada facilidad.

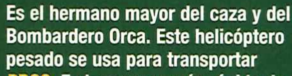
DROIDE CAZADOR/RECOGECTOR [GDI/NOD]





Este robot, que se construye él mismo y actúa por cuenta propia, busca un enemigo, se pega a él y explota. Una especie de robot kamikaze. **PROS:** Genial para limpiar de enemigos los campos de batalla. Su programa de autocontrol lo convierte en un arma que disparas y de la que te olvidas de la manera más fácil. **CONTRAS:** El hecho de que no puedas controlarlo significa que has de delegar en la IA para que haga el barrido más conveniente, que no siempre es el mejor. Lleva su tiempo recargar el lanzador antes de que puedas desplegar otro.

MULTITRANSPORTE ORCA [GDI]





Es el hermano mayor del caza y del Bombardero Orca. Este helicóptero pesado se usa para transportar vehículos por el mapa. **PROS:** Es la manera más rápida de llevar una unidad a cualquier sitio en el que sea necesaria. **CONTRAS:** No lleva armas. Es difícil de enviar por rutas preestablecidas porque aterriza y deja su carga en el primer punto de paso que encuentra.

APC SUBTERRÁNEO [NOD]



Puedes cargar hasta cinco unidades en este mastodonte, hacer clic en un destino y trasladarte hasta casi cualquier sitio sin ser detectado hasta que sales a la superficie. **PROS:** Cargado de ingenieros y utilizado conjuntamente con un tanque invisible, puede resolver una partida en un santiamén. **CONTRAS:** Puede ser detectado por una Estación Sensora Móvil. No lleva armas.

de elevación diferentes, algunas unidades no pueden atacar a otras situadas en un punto más elevado, pero no encontramos casos en los que la altura demostrase ser un factor útil a la hora de ocultarse o que significase una ventaja o una desventaja durante los ataques.

El único aspecto en el que *Tiberian Sun* ha mejorado sustancialmente respecto a sus predecesores es el de la cinemática. Puede que las secuencias de vídeo no luzcan una actuación y un guión brillantes, pero, con todo, consiguen impresionar con la combinación de imágenes reales y otras creadas por ordenador. Es una lástima, por lo tanto, que los esfuerzos de Westwood por presentar un mundo vívido se hayan desvirtuado en el juego en sí. Tus unidades, ya sean las de GDI o las de NOD, carecen de una personalidad propia. Éste es un fallo especialmente flagrante al tratarse de un juego posterior a *StarCraft*. En los juegos de Blizzard te identificas de verdad con tus tropas porque tienen voces y reacciones propias que crean la ilusión de que estás tratando con personalidades diferentes. En *Tiberian Sun* la mayor parte de las unidades presentan una voz parecida y sólo disponen de unas cuantas respuestas básicas a las órdenes recibidas. Peor todavía, en ciertos casos, las voces son las mismas en ambos bandos. No dudamos que esta medida ahorre memoria o algo así, pero no ayuda ciertamente a crear un mundo de juego absorbente.

En lo que respecta al modo multijugador, Westwood ha hecho un buen trabajo. Hay 25 mapas, que pueden configurarse para dos o más jugadores (hasta ocho en total), y todos ellos tienen un aspecto fenomenal. También pueden utilizarse estos mapas con jugadores de la IA para crear escaramuzas y jugar sin conectarse a la red. Las opciones de configuración incluyen el número de jugadores de la IA, los puentes susceptibles de ser destruidos, tregua para recabar recursos, nivel tecnológico y muchas más. Las conexiones son estables a través de servicio on line de Westwood, recientemente revisado, pero la velocidad del juego puede reducirse considerablemente con la participación de varios jugadores. Por suerte, puedes votar y deshacerte así de algún jugador lento o molesto, lo que ha salvado nuestras partidas *on line* en más de una ocasión. Las alianzas entre jugadores son posibles, lo que confiere más interés a las partidas de mayores dimensiones, pero las sesiones en Internet sólo pueden acoger a cuatro jugadores humanos. Si quieres una partida on line de ocho jugadores, los otros cuatro deberán estar controlados por la IA. ¿Por qué? ¿No significa esto un paso atrás respecto a *Red Alert* y *StarCraft?*



Por cierto, el ordenador también está al tanto de la eficacia mortal de la infame avalancha de ingenieros, así que manténte alerta.



Las ciudades y estructuras neutrales son una novedad muy interesante. Los edificios van muy bien para desplegar unidades a cubierto, pero a veces pueden llegar a tapar la vista a tus fuerzas en el combate.

Como ya habrás podido ver, tenemos algunas pegas que plantear a *Tiberian Sun*. Si así es, ¿a qué se debe esa puntuación relativamente alta? Bueno, el caso es que, a pesar de todos los fallos, el juego sigue presentando un núcleo táctico muy potente y los incondicionales de Command & Conquer se sentirán más que satisfechos con esta última entrega. El problema está en los demás, en los que, con todo derecho, esperábamos más de un juego de estrategia en tiempo real de fin de milenio. Mientras probábamos *Tiberian Sun* no podíamos evitar pensar en *StarCraft*, un título que se mantuvo fiel a la fórmula del juego de estrategia en tiempo real clásico en su conjunto, al tiempo que introducía muchísimos elementos nuevos de gran interés. Así es como se hace. Al principio *StarCraft* no nos dejó muy impresionados, pero cuanto más ahondamos en su aportación, más llegamos a apreciar lo inteligente e innovador que fue. Tampoco nos dejó impresionados al principio *Tiberian Sun*, pero por mucho que jugamos, nunca llegó a mostrar nada lo bastante innovador o interesante como para cambiar nuestra opinión inicial. Lo único que hemos podido apreciar son las nuevas unidades y la estructura de las misiones, algo mejor que la anterior. Eso es lo que podríamos esperar de un buen título de ampliación, pero no de una secuela a precio completo y cuya elaboración ha durado varios años.

Westwood ha sido admirablemente valiente al no dejarse seducir por los reclamos del 3D y concentrarse, en su lugar, en los fundamentos tácticos de C&C. Pero, por lo que hemos podido comprobar, es evidente que han sido reacios a realizar cualquier tipo de salto significativo por miedo a apartarse demasiado de una fórmula que les ha dado tanto éxito en el pasado. Esa fórmula funcionó bien en su día, pero hoy, en comparación con la fuerte competencia, la serie C&C está empezando a quedarse anticuada. Los jugadores no se han pasado estos años, desde que se publicara *Red Alert*, mirando a pantallas de ordenador en blanco y suspirando por *Tiberian Sun*. Han estado jugando con otros títulos de estrategia en tiempo real que han hecho evolucionar los conceptos de la jugabilidad. Puede que Westwood haya sido el pionero del género, pero debería librarse del modo antiguo de hacer juegos y probar algunas ideas genuinamente nuevas si quiere mantener su reputación como uno de los mejores fabricantes de títulos de estrategia en tiempo real.

PCJ

PARA PC Juegos y Jugadores — VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Básicamente la misma jugabilidad que hizo tan popular a *C&C*.

73%

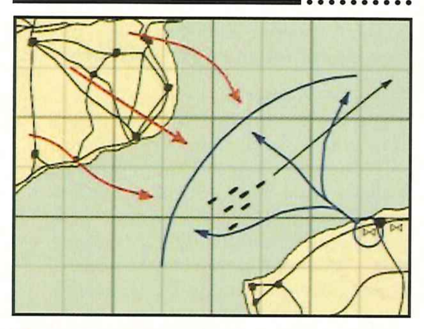
LO MALO: Nada significativamente nuevo; el control, el equilibrio de juego y la IA no han cambiado.

CONCLUSIÓN: Si te gusta *C&C* y quieres más de lo mismo, genial. Si esperabas más, lo tienes claro.

Nations

CATEGORÍA: Simulador aéreo. **FABRICANTE:** Psygnosis. **EDITOR:** Psygnosis (www.psygnosis.com). **DISTRIBUIDOR:** Virgin (Tel: 91 578 13 67). **PRECIO:** 7.990 pesetas. **REQUISITOS:** Windows 95/98; Pentium a 266MHz; CD-ROM de 8x; 32 MB de RAM; 100 MB de espacio libre en el disco duro; aceleradora 3D compatible con Direct 3D. **RECOMENDAMOS:** Windows 98; Pentium II a 350 MHz; CD-ROM de 32x; 64 MB de RAM; 570 MB de espacio libre en el disco duro; aceleradora 3D compatible con Direct 3D; *joystick;* palanca de gases y pedales. **MULTIJUGADOR:** módem a 33,6 Kbps; red local (IPX o TCP/IP), Internet, número máximo de jugadores: 16.

Los veteranos de las batallas aéreas tendrán que mirar hacia otro lado si quieren encontrar emociones realmente fuertes



Poco que contar acerca de un mapa de briefing tan triste.



Nuestro *cockpit* se nos presenta a medias. Una buena solución sería retrasar la vista del piloto.

El mundo de los simuladores aéreos es muy desagradecido. Estos juegos tardan más que ningún otro en diseñarse y realizarse, la competencia es muy dura y el numero de aficionados no es el más numeroso. Aun así, casas como Pygnosis aportan su granito de arena presentándonos juegos como *Nations,* un simulador que tras unas horas de juego hace que nos pongamos a compararlo con los reyes del género y... no, decididamente no.

En *Nations* se han introducido algunos elementos novedosos, pero carece de los toques maestros de otros juegos. Y eso hace que sea un simulador que no llena, pese a que puedas jugar como piloto de los Estados Unidos, británico o alemán.

Éste es un juego muy trabajado en el apartado gráfico, por lo que es necesaria una máquina muy potente para jugar con total fluidez. Las imágenes de fondo son excelentes y los aviones se pierden de vista justo en el momento exacto. Nos resulta extraño que se hayan cuidado tanto los gráficos exteriores y no se haya prestado la misma atención al *cockpit.* Conseguir montañas bien modeladas y explosiones preciosas, y dejar un *cockpit* tan triste y uniforme nos da una sensación de juego inacabado. La vista del cockpit a media altura, en la que no vemos la totalidad de los instrumentos, es imperdonable. Para corregirlo deberemos bajar la vista con el ratón, con lo que seguramente quedará descentrada. Para mayor desgracia, al cambiar de vista y volver a la inicial, nos encontraremos como al principio. El fallo se agrava por la presencia de unas aspas mal modeladas que rotan delante nuestro y no nos permiten ver gran cosa.

Las vistas son pocas, aunque cuenta con las necesarias. Una cinemática y otra fija exteriores son suficientes para éste género en el que las vistas exteriores están muy mal vistas en el combate multijugador, ya que permiten ver más de lo que verias si realmente estuvieses ahí dentro. Un buen piloto virtual es aquél que consigue orientarse dentro de la cabina y saber en todo momento en que posición se encuentra él y el enemigo, lo que no es nada fácil si no se lleva mucho tiempo practicando.

La retícula de disparo es diferente a todo lo existente: aparecerá sólo cuando estés delante el objetivo. Se hubiese mejorado presentándola siempre y dejando más claro el HUD, que no permite ver con claridad a través de él: una lástima. De todas formas, el sistema de combate cuenta con elementos de realismo y jugabilidad muy equilibrados. Los efectos de sonido de las refriegas no están mal, aunque son algo exagerados (como ese gran «clonc» que se oye al impactar en la chapa del enemigo). Pero la música es francamente pobre.

En el modo multijugador nos alegramos al ver lo variadas que son las modalidades de juego. Las misiones son completas y variadas, aunque con un mapa algo sencillo.

El modelo de vuelo es muy bueno, las reacciones a tirones de palanca, picados y caídas de cola no defraudan, aunque parece muy fácil aterrizar o posarse sin tren de aterrizaje sobre pendientes muy pronunciadas.

Con tres niveles de dificultad y otros tres de realismo, las misiones rápidas se nos presentan de lo mejorcito que hemos visto hasta el momento. Quizá se echa de menos un editor de misiones para alargar un poco la vida del juego, pero en líneas generales éste es un juego que sorprende por su jugabilidad, sencillez de manejo y detalles. Excelente para quien quiera empezar en este mundo, pero bastante imperfecto para los pilotos de toda la vida.

PCJ



El movimiento de las aspas parece un gif animado, pero peor son tus misiles. Te siguen suspendidos en el vacío, desafiando la ley de la gravedad.



VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Variedad de misiones; modos multijugador; variedad de aviones.

79%

LO MALO: Cabina visible a medias; la música; en los tiempos de carga te da tiempo de hacer la compra semanal.

CONCLUSIÓN: Si eres un fanático de la simulación, busca otro juego. Si estás eres un recién llegado al género, te enganchará.


PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION
TOP JUEGOS
Nº 8 495 Ptas. 2,98 €
ADEMÁS... ANALIZAMOS
G-Police 2 • Mario Golf • Sled Storm • Crash Team Racing • Trickstyle • Tiberian Sun • Rogue Spear • Unreal Tournament • Speed freaks ... y muchos juegos más
Te presentamos la PS 2
ESPECIAL WIPEOUT 3
Los circuitos, los vehículos la adrenalina... ... toda la información sobre el juego más moderno sobre la faz de la Tierra
TOMB RAIDER IV
Últimas revelaciones
POKÉMON
¿Un monstruo en tu bolsillo?
DREAMCAST
LA HORA DEL ESPIRAL
ERIZOS, ZOMBIES, BEAT'EM UPS... Y TODA LA MAGIA DE LOS 128 BITS
Algunos predicen el futuro. Nosotros nos conformamos con contártelo.
¿QUIERES SABER MÁS?
Empieza por comprar
TOP JUEGOS
La revista de la nueva generación
Nº 8, ya en tu quiosco...

Sega Rally 2



CATEGORÍA: Arcade de carreras. **FABRICANTE:** AM#2/Sega. **EDITOR:** Sega (www.sega.com). **DISTRIBUIDOR:** Dinamic Multimedia (Tel: 902 480 482). **PRECIO:** N/D. **REQUISITOS:** Windows 95/98; CD-ROM de 4x; Pentium a 166 MHz; 32 MB de RAM; tarjeta gráfica compatible con DirectX. **RECOMENDAMOS:** Pentium a 200 MHz; 64 MB de RAM; CD-ROM de 8x; tarjeta aceleradora para gráficos 3D y volante analógico. **MULTIJUGADOR:** TCP/IP o IPX, módem y serie; pantalla partida para dos jugadores. **WEB DEL JUEGO:** www.sega.com/games/games_rally.shtml

El fantástico juego estrella de Dreamcast aparece casi simultáneamente en PC. ¡Y ambas versiones son igual de buenas!

Hasta ahora, cada vez que un juego de videoconsola entraba en territorio PC, temblábamos de miedo. El hardware de los PC es, con diferencia, más potente que las consolas que existían hasta ahora, y por lo general los juegos provenientes del mundo de las consolas eran bastante modestos.

Esta vez, hablamos de algo diferente. Esta vez también temblamos de miedo... ¡Pero por la competencia que va a plantear a los PC en el apartado de juegos! Ha nacido una nueva estrella entre las consolas, la nueva máquina de Sega: Dreamcast. Estamos ante una caja casi mágica que trabaja bajo una edición especial de Windows CE, y con 128 bits de potencia: una bestia. Se trata de una competidora de verdad para los ordenadores de última generación. Al fin. Es un honor, señora Dreamcast...

Y el mejor de los juegos que acompañarán a Dreamcast desde el principio será, nada más y nada menos, que *Sega Rally 2*, el título que aquí nos ocupa. Sí, ya nos imaginamos lo que estás pensando: que cómo es eso posible si el primer *Sega Rally* salió para Saturn un año antes que la versión para PC. Aunque también puedes estar pensando que el primer *Sega Rally* para PC, además de salir con un año de retraso, resultó ser una burdísima imitación del original para la 32 bits de Sega. Ambas cosas son ciertas, pero ninguna de ellas tiene nada que ver con *Sega Rally 2*. Éste aparecerá para PC unas semanas después que la versión para Dreamcast y, por si esto fuera poco, ¡ambas versiones son absolutamente idénticas! La diferencia es que, en principio, la versión para PC sólo costará 2.995 pesetas (como todos los títulos de Dinamic), aunque es un dato que todavía no estaba confirmado en el momento de realizar este análisis.



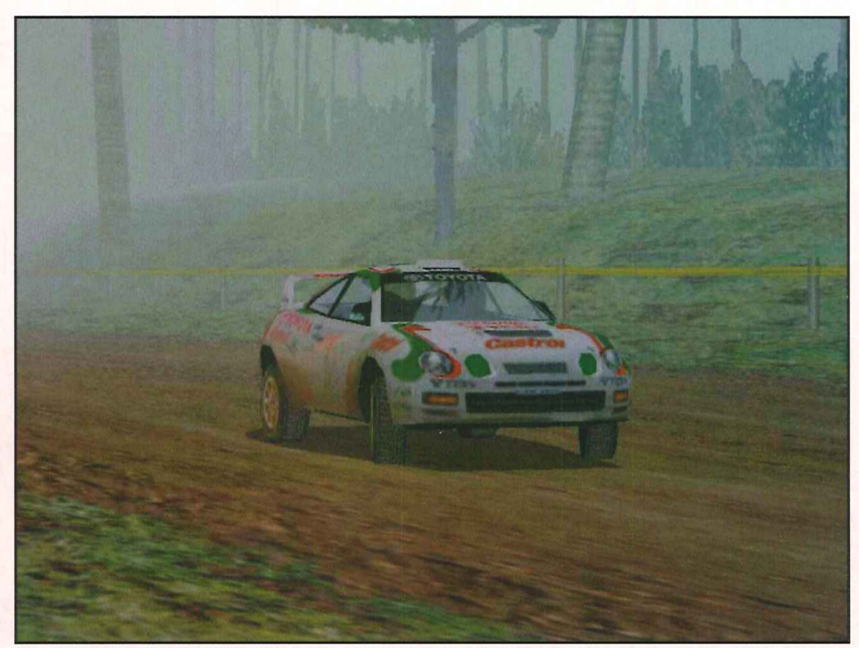
La publicidad que adorna los vehículos es tan real como la marca y el aspecto de dichos vehículos.



¡Pagaríamos sólo por ver las texturas de esas rocas!

Otros juegos para consola, como *Turok 2* (N64), *Resident Evil* y su continuación (PlayStation), *Virtua Fighter 2* (Saturn) y un largo etc. quedaron igual o mejor en PC que en consola, ¡pero ninguno de ellos era de Dreamcast! El hecho de que una conversión de un juego de esta consola quede *igual* en PC es un verdadero honor para la susodicha consola.

Es posible que, en lugar de la versión Dreamcast, hayas visto la recreativa de *Sega Rally 2*, el juego original. Si es así, debes saber que el juego para PC es una versión mejorada de la recreativa. Ésta contaba con sólo cuatro circuitos, situados en cuatro entornos completamente diferentes: Desierto,



Aun con el nivel de detalle mínimo, puedes ver hasta el dibujo de los neumáticos.

Montaña, Riviera y Nieve. La versión para PC contiene los circuitos de estos entornos en el denominado Modo Arcade, pero también pone a tu disposición infinidad de pistas completamente inéditas. No sólo se han añadido varios circuitos a cada entorno, sino que también encontrarás dos entornos nuevos (Isla y Lodo), con sus respectivas pistas. En total, *Sega Rally 2* cuenta con cuarenta circuitos repartidos entres sus seis entornos.

Naturalmente, el abanico de coches disponibles no se queda atrás: todos los que aparecen en la recreativa —Peugeot 205, Toyota Corolla, Subaru Impreza, Lancia Evolution V, etc.— y diez más secretos, entre los que se encuentran los coches del *Sega Rally* original —el Toyota Celica que pilotaba Carlos Sainz y el Lancia Delta—, algunos modelos oficiales de antiguos campeonatos de rallies —Lancia Evolution III, Lancia Evolution IV, Renault Maxi Megane, Hyundai Coupè— ¡e incluso el Lancia Stratos, el coche secreto del primer *Sega Rally!* No falta un solo detalle. De hecho, el circuito del Desierto del primer juego también aparece aquí camuflado bajo 128 bits de color y suavidad. Es un simpático guiño a los más fieles seguidores de los juegos de Sega, algo nada extraño viniendo de los nostálgicos chicos de AM#2.

No obstante, habrá quienes no entiendan muy bien el significado de las palabras «arcade de carreras» que figuran el apartado «Categoría» al principio de este análisis. Para quienes desconfíen de esta expresión, explicaremos de qué va la cosa: *Sega Rally 2* es un juego de carreras estilo recreativa, ideal para jugar «poco rato y muchas veces», por decirlo de algún modo. Los coches no sufren desperfectos, no hay boxes, no hay accidentes, no hay nivel de combustible ni desgaste de neumáticos, no es necesario reparar daños entre una carrera y otra, etc. Sí, puedes configurar tu vehículo como mejor te convenga, pero si no lo haces, tampoco te pasará nada. *Sega Rally 2,* como cualquier buen arcade, está pensado para pasárselo bien de inmediato, sin necesidad de ganar carreras con un trasto que apenas anda para ganar el dinero suficiente que te permita comprar un coche de verdad. Nada de carnets, ni de diferentes categorías según el coche, ni de compraventa de piezas, ni de etapas de clasificación y prácticas, etc. Enciendes el ordenador, entras en el juego ¡y a correr! Así de fácil.

Naturalmente, quienes busquen algo más, encontrarán cuanto quieran: hay un modo que te obliga a jugar 10 campeonatos anuales, cada uno compuesto por cuatro circuitos diferentes. Cada vez que superas uno, accedes al siguiente. Y cada vez que superas un campeonato en primera posición, consigues uno de los coches secretos. Ten por seguro que te costará MUCHO acceder al último campeonato. Pero lo que resulta casi imposible es hacerse con todos los coches secretos. Alcanzar la primera posición en los diez campeonatos es algo que sólo está al alcance de algún que otro elegido.

Para los amantes de la mecánica, las posibilidades no se limitan a las opciones de configuración de los coches



Observa cómo la tierra sólo tapa en parte la superficie de ladrillos del suelo. ¡Es fabuloso!



Las reacciones de los coches según la superficie del suelo no podrían ser más realistas.



Las llamaradas del tubo de escape al reducir son uno de nuestros detalles preferidos (tanto por su aspecto como por su sonido).



A diferencia de la versión Dreamcast, en PC las marcas que dejan los neumáticos permanecen ahí durante toda la partida (en PC no hay restricciones de memoria).



La forma en que los coches se ensucian de polvo, barro y nieve te dejará boquiabierto.



No podía faltar el Celica, que tan famoso se hizo con el primer *SR*.

—en las que no tendrás que entrar si no te apetece, no te preocupes—. Además, cuentas con la opción en la que, si entras y escoges un coche, se cargará un circuito, aparecerá el vehículo en pantalla con una tabla telemétrica completa con todos los datos reales del vehículo y, cuando el coche empiece a andar, un narrador te contará todo lo que necesitas saber sobre la máquina. Podrás conocer en qué año participó en el Campeonato Mundial de Rallies, su fecha de fabricación, sus velocidades punta, etc. Es toda una gozada, si te gustan esas cosas.



El Stratos es el único coche al que se ha prohibido participar en rallies por ser «demasiado bueno».

Los gráficos son, sencillamente, perfectos. Nunca antes habíamos visto un juego de carreras tan detallado, tan lustroso y con tanta riqueza visual. Aunque, sin lugar a dudas, Sega Rally 2 tiene algo aún mejor que eso: ¡funciona de maravilla con cualquier ordenador! No requiere tarjeta aceleradora para funcionar, y aun sin tarjeta, la potencia de hardware necesaria para hacerlo correr con relativa fluidez es mínima. Lo hemos probado sin aceleradora en un Pentium II a 400 MHz, con 64 MB de RAM, con todas las opciones de detalle y calidad al máximo, y a 800x600 de resolución ¡y funciona de maravilla! De hecho, ésa es la configuración con la que hemos tomado las capturas que acompañan este análisis, así que juzga por ti mismo. También lo hemos probado en un Pentium 200 MHz MMX con 32 MB de RAM y una Voodoo2, con las opciones gráficas a la mitad, y no se perdía ni un solo cuadro por segundo.

Pero aun así, las opciones gráficas te permiten un montón de opciones para optimizar el funcionamiento del juego: 30 o 60 cuadros por segundo; distancia renderizada mínima, media o máxima; 640 x 480 u 800 x 600 de resolución; nivel de detalle mínimo, medio o máximo; efectos especiales a base de sprites o de polígonos... Con todas las opciones al mínimo, el juego es mejor que la mayoría de los juegos que has visto en tu vida y funciona prácticamente con cualquier ordenador imaginable; y con todas las opciones al máximo, la calidad de la imagen es la quintaesencia del fotorrealismo (y tampoco los requisitos de hardware aumentan demasiado, con casi cualquier aceleradora y un Pentium II a 300 MHz te sobrará ordenador). Tanta calidad por tan poca potencia se escapa a nuestro entendimiento. Sega se toma muy en serio esto de optimizar las prestaciones de sus consolas, desde luego. Y gracias al sistema operativo Windows, la conversión a PC es perfecta.

Además, por si todo esto fuera poco, el distribuidor de *SR2* en nuestro país es Dinamic, que tiene la sana costumbre de lanzar juegos magníficos a precio de risa. ¡Ni 3.000 pesetas! Si no te lo compras, te arrepentirás durante el resto de tu miserable existencia...

PCJ

PARA PC Juegos y Jugadores — VEREDICTO FINAL

97%

LO BUENO: Los gráficos son excelentes; coches reales; control inigualable; 40 circuitos completamente diferentes; requisitos por los suelos.

LO MALO: Si eres incondicional de las molestias naturales de los simuladores (desperfectos, dinero, carnets, categorías, etc.), *Sega Rally 2* no te gustará.

CONCLUSIÓN: Indispensable. No tenerlo —¡a 2.995 pesetas o a cualquier precio!— sería el mayor pecado de tu vida.

Cutthroats

CATEGORÍA: Estrategia en tiempo real. **FABRICANTE:** Hot House Creations. **EDITOR:** Eidos (www.eidos.com). **DISTRIBUIDOR:** Proein (Tel. 91 384 68 80). **PRECIO:** 7.995 pesetas. **REQUISITOS:** Windows 95/98; Pentium a 166 MHz; 32 MB de RAM; CD-ROM de 8x; tarjeta de vídeo compatible con DirectX. **RECOMENDAMOS:** Pentium a 200 MHz MMX; 32 MB de RAM; CD-ROM de 8x; Tarjeta de vídeo SVGA de 8MB. **MULTIJUGADOR:** Hasta 12 jugadores mediante LAN.

Piratas a toda vela y en tiempo real. Hot House nos invita a un crucero por el caribe, en el que ellos ponen la pólvora y el arrabio

El descubrimiento de la pólvora añadió emoción a la profesión de pirata. Acabar con una pierna arrancada por una bala de cañón o con el ojo a la funerala por las astillas del casco eran algunos de los accidentes laborales a los que se enfrentaban los profesionales del sector. Los riesgos eran muchos, pero la recompensa valía la pena. Y aquí está *Cutthroats* para demostrarlo, el último simulador de pirateo al que hemos podido acceder. Es la primera incursión en el tema de Hot House Creations (creadores de *Gangsters).* Su propuesta es muy sencilla: empezar con los bolsillos vacíos y convertirse en un tiburón de los negocios.

El juego se sitúa entre los años 1625 y 1700. Durante este periodo, españoles, franceses, ingleses y holandeses contaban con numerosos barcos que cubrían el transporte de mercancías e impuestos de un lado a otro del Atlántico. Al principio del juego apareces en un puerto bajo una de estas banderas. En el mapa, representado por una carta marina, puedes vislumbrar alrededor de 80 puertos que van aumentando de número a medida que transcurren los años. Los puertos son el núcleo del juego. En ellos debes realizar todo tipo de transacciones a partir de una serie de menús, que te informan de quién esta en guerra con quién (dato importantísimo a la hora de colgar el mochuelo a otro), conoces las noticias que circulan por las tabernas, puedes visitar al gobernador para saber si eres bien recibido o para que te pague algún impuesto «especial», etc.

Además de estas funciones podrás realizar el avituallamiento de tu barco, con comida y tripulación, y las reparaciones necesarias para reponer la nave o para mejorar sus prestaciones. Si tu barco se queda pequeño y tienes pasta suficiente ¿por qué no encargar uno nuevo? Para todos estos trabajos, cuentas con un detallado elenco de menús en los que podrás realizar fácilmente cualquier operación. Si te mareas en alta mar, lo tienes crudo en este juego, ya que los puertos no admiten huéspedes por periodos muy largos. Además, corres el peligro de ser atacado sin posibilidad de defenderte, así que no te apalanques en el bar.

Una vez en alta mar, puedes seleccionar los iconos que harán que el vigía de la voz de alarma cuando aviste un barco. De manera automática, llegará a tus oídos la su carrasposa voz advirtiéndote y aparecerá una ventana que te invita a cambiar el mapa por la denominada Crow's Nest View. Con esta vista, tendrás un control directo del barco sobre el océano y podrás ordenar sus movimientos timón en mano o utilizando la IA del juego. Con la ayuda del botón derecho del ratón, accedes a los submenús que permiten seleccionar la munición que vas a emplear, el tipo de abordaje y el lugar al que se han de dirigir las andanadas.



Barcos humeando, marineros con el agua al cuello... ¿A qué piratilla no le encantaría esta situación?

El mar no es el único escenario de cruentas batallas. Los desembarcos en las playas están al orden del día. Así que, escoge los hombres que quiera, ármalos y déjalos en la playa. A partir de aquí ya puedes enterrar el tesoro o intentar hacerte con la fortaleza de turno. En el segundo caso, los ataques deben ser selectivos porque el juego no contempla la posibilidad de construir nuevos edificios. Si destruyes el bar o el astillero te quedarás sin la posibilidad de reclutar hombres o de reparar tu barco. Durante los desembarcos observarás el contraste entre los gráficos de los edificios y de los piratas. Los primeros están bien; los segundos son pésimos.

Aunque tiene muchas cosas mejorables, entre ellas los gráficos, el juego esta lleno de alicientes que lo convierten en un simulador muy completo. Prepárate para manejar el rumbo de tu carrera profesional como «asalta-todo» y «esconde-tesoros».

PCJ



No ataques la casa del boticario o te quedarás sin tu avituallamiento de biodraminas.



LO BUENO: El juego contempla muchos aspectos relacionados con el tema; emocionantes asaltos terrestres en tiempo real.

LO MALO: Los gráficos son espartanos en la ventanas en tiempo real; no puedes dirigir a tus hombres durante los abordajes.

CONCLUSIÓN: Podrás hacerte un nombre al lado de ilustres piratas. Es fluido y no aburre a las primeras de cambio.

Force 21



CATEGORÍA: Estrategia en tiempo real. **FABRICANTE:** Red Storm Entertainment. **EDITOR:** Red Storm Entertainment (www.redstorm.com). **DISTRIBUIDOR:** Proein (Tel: 91 384 68 80). **PRECIO:** 7.995 pesetas. **REQUISITOS:** Pentium a 200 MHz con aceleradora 3D o Pentium a 233 MHz con MMX, 32 MB de RAM, 150 MB de espacio libre en el disco duro, tarjeta de vídeo SVGA de 16 bits con 4 MB o una aceleradora 3D compatible con Direct3D, tarjeta de sonido compatible con DirectX. **RECOMENDAMOS:** Pentium a 300 MHz, aceleradora 3D compatible con Direct3D, 64 MB de RAM, 350 MB de espacio libre en el disco duro, tarjeta de vídeo de 8 MB compatible con DirectX. **MULTIJUGADOR:** IPX, TCP/IP, juego gratuito en Internet, número máximo de jugadores: 4.

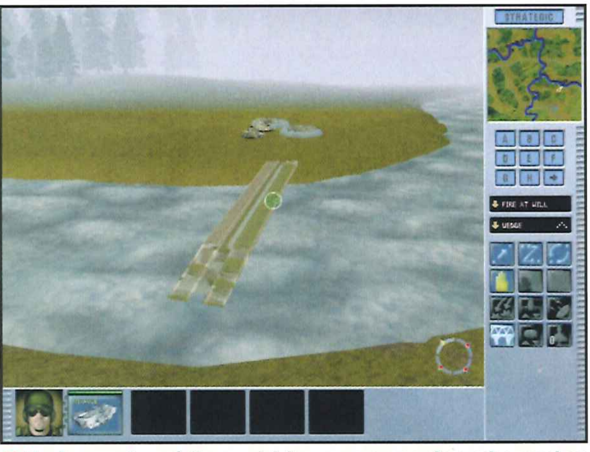
El realismo satisfará a los fans de los juegos de guerra más exigentes, sin que por ello se resienta ni un ápice la jugabilidad

Force 21, que llegó sin apenas bombo ni platillo, ha pasado relativamente desapercibido entre los jugadores de estrategia en sus primeras semanas en las tiendas. Pero estamos seguros que su mezcla de realismo y acción moderna calarán entre nosotros; sólo que la gente tardará un poco en reparar en él, eso es todo.

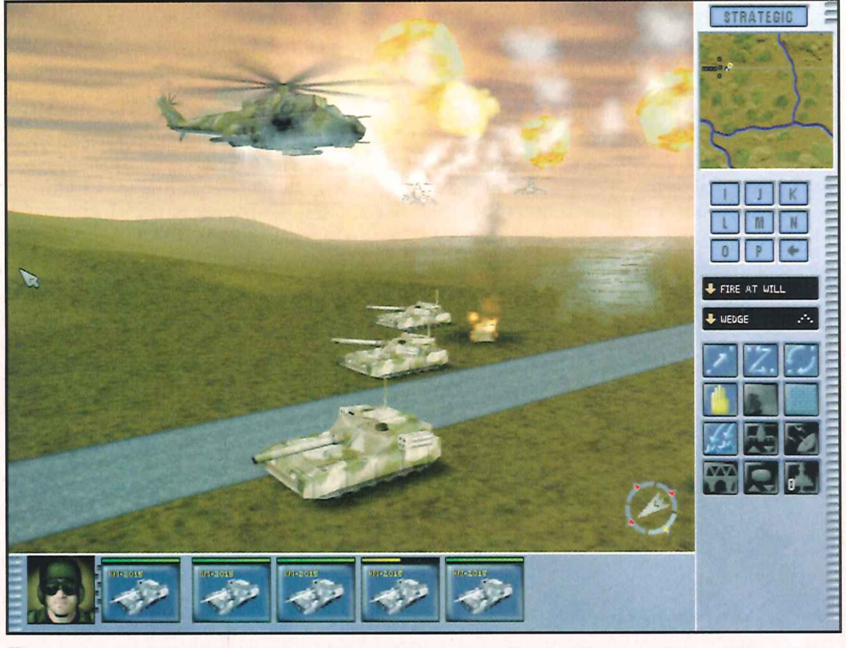
Force 21, ambientado dentro de 15 años, plantea una situación de política-ficción en la que se enfrentan los intereses de Estados Unidos y China. La prosperidad económica que China empezó a disfrutar en los noventa no ha disminuido en el siglo siguiente, y con ella llegó una demanda casi insaciable de materias primas para proveer sus fábricas. Rusia, en cambio, continuó el declive iniciado con la disolución de la URSS, cada vez acercándose más a la quiebra total. China, espoleada por la agitación social y económica que asola Rusia, decide aplacar su sed de recursos invadiendo la República de Kazajstan. Te preguntarás por qué los rusos o los kazakos no sacaron uno de sus dispositivos nucleares de entre las bolas de naftalina y pusieron un final rápido al asunto. Pero resulta que los avances en materia de defensa contra misiles han dejado obsoleta la opción nuclear, y la guerra convencional es ahora la única vía posible para atacar o defenderse.

Justo antes del asalto, Estados Unidos envía tropas a la región para realizar ejercicios militares con la esperanza de que su presencia haga desistir a los chinos de sus intenciones. Pero los planes no se detienen, así que cuando empieza *Force 21*, si escoges el bando de los estadounidenses, te encuentras cara a cara con el enemigo, con inferioridad de hombres y armas, y con las vías de suministros y refuerzos cortadas. Por supuesto, también tienes la opción de jugar en el bando de los invasores chinos.

Force 21 saca su nombre de Force XXI, el plan estratégico real del Ejército de Estados Unidos para armar a sus fuerzas con la tecnología que corresponde a la Era de la Información. Lo hemos visto en diversos conflictos, en los que un número relativamente pequeño de tropas ha tenido que res-



Usa los puentes móviles con juicio, ya que a menudo puedes envolver a las fuerzas enemigas en un clásico ataque en pinza. Acuérdate de recuperar un puente para usos futuros después de que todas las unidades aliadas lo hayan cruzado.



El alto nivel de detalle de las unidades contribuye mucho a la sensación de realismo de Force 21.



Construye fortificaciones para reforzar las defensas de los carros sin reducir de forma significativa el campo de tiro de tus unidades.

ponder con rapidez a acontecimientos que cambian a toda prisa.

Fuera de esa coincidencia con la realidad, todo lo que te hace falta saber es que el juego tiene las suficientes cosas en común con otros juegos de estrategia en tiempo real como para empezar las operaciones después de un simple vistazo a las instrucciones; pero cuando hayas empezado a jugar, verás que su afán de realismo te obligará a replantearte muchas de las tácticas que has empleado en otros juegos de estrategia en tiempo real imaginarios.

Independientemente del bando que elijas, *Force 21* te pone al mando de hasta 16 pelotones constituidos por carros de combate, vehículos de combate mecanizados, unidades de vigilancia y reconocimiento, vehículos anticarro, vehículos blindados de transporte de tropas (a pesar de que no haya unidades de infantería que controlar), unidades destinadas a la guerra electrónica, ingenieros, artillería y helicópteros. En algunas misiones también podrás pedir apoyo aéreo, pero la mayor parte del tiempo el trabajo sucio recae sobre las unidades que están bajo tu mando al inicio de la misión: cuando la acción ya ha empezado a desarrollarse, no se pueden recoger recursos ni fabricar nuevas unidades.

Antes de cada una de las 30 misiones para un jugador (15 por bando), recibes unas instrucciones relativamente escasas, se te permite examinar tus unidades en cuanto a sus puntos fuertes y sus puntos flacos y te puedes formar una idea general de dónde está localizado el enemigo y cuáles son sus objetivos. Es aquí donde reside uno de los pocos defectos de *Force 21*: no puedes modificar la composición de fuerzas antes de que empiece la batalla. Eso quizá parezca algo sin importancia, pero en muchos casos, es provechoso dividir los pelotones y redistribuirlos para optimizar las capacidades de cada uno, sobre todo porque no se pueden dar órdenes a un nivel inferior al de los pelotones. No puedes seleccionar uno de los cinco carros de un pelotón y mandarlo a la aventura. Por el contrario, tienes que seleccionar todo el pelotón y luego arrastrar y dejar el icono de ese carro en un pelotón diferente, en uno vacío (para crear un pelotón nuevo) o en un pelotón existente que esté lo bastante cerca como para llevar a cabo la transferencia.

En muchos juegos de estrategia en tiempo real, con sólo hacer clic en un punto del mapa estratégico aparece por arte de magia una vista de esa área, pero en *Force 21* sólo puedes ver lo que vería un comandante de pelotón, siempre que un comandante pudiera rotar su vista alrededor del pelotón a medida

Los helicópteros de *Force 21* son más vulnerables al fuego de tierra que en la vida real, de modo que el poder aéreo no va a dominar las batallas.

LA CONFIGURACIÓN DE LAS FUERZAS

Los jugadores principiantes de *Force 21* quizá no se percaten de ello, pero la formación que asignes a cada pelotón desempeña un papel crucial en la optimización de su potencia de fuego y en la protección de los elementos clave, como los vehículos con dispositivos ECM. Un comandante concienzudo prestará una atención especial a cada pelotón, modificando su formación para incrementar su velocidad o su potencia de fuego, o para mejorar la capacidad de supervivencia de cada vehículo. La formación que utilices en un momento dado depende del papel de una unidad dentro de la operación, pero ahora te damos unos consejos básicos para ayudarte a tomar la decisión adecuada.



COLUMNA

Todos los vehículos se alinean uno detrás de otro en fila india, con el vehículo principal a la cabeza. Ésta es la peor formación para enfrentarse contra un enemigo de frente, pero va bien para los enemigos en los flancos porque todas las unidades pueden enfrentarse a los oponentes al mismo tiempo. La mayoría de las veces utilizarás la columna para acelerar un avance a lo largo de la carretera o a través de un terreno estrecho. Todos los vehículos pueden utilizar la columna para ir deprisa, pero es especialmente útil para los de reconocimiento.



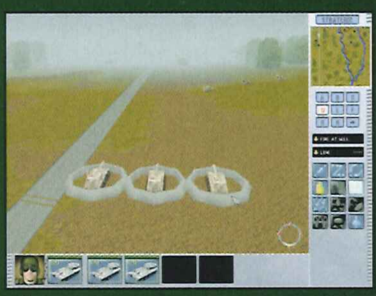
CUÑA

De las cuatro formaciones, la cuña será probablemente la que más vas a utilizar. El vehículo principal se sitúa en el vértice de la formación en forma de flecha; la mitad de los vehículos cubren el flanco derecho y la otra mitad el flanco izquierdo. Esta formación no optimiza la potencia de fuego en una dirección, pero proporciona un buen equilibrio. APC, carros, artillería e ingenieros rinden más en esta formación cuando se acercan a un enemigo. Una vez dentro de su alcance, puedes pasar a la formación en línea y utilizar fortificaciones para proteger tu ataque.



CUÑA INVERSA

Esta formación en forma de flecha invertida sitúa el vehículo principal en el vértice, igual que en la cuña, pero en la parte trasera. La cuña inversa va bien para los pelotones de reconocimiento, puesto que el vehículo principal suele ser el vehículo anti-carro, y si se tiene en la parte trasera es menos probable que sea la primera baja en un enfrentamiento.



LÍNEA

También llamada «línea de frente». La línea sitúa a todos los vehículos en línea, uno al lado del otro, en perpendicular al eje de avance, con el vehículo principal en medio. La formación en línea coloca la máxima potencia de fuego al frente del pelotón, puesto que todos los carros prácticamente tienen un campo de fuego de 180 grados. Rinde más en posiciones defensivas y en los ataques cuando hay pocas posibilidades que el enemigo presente batalla desde el flanco.

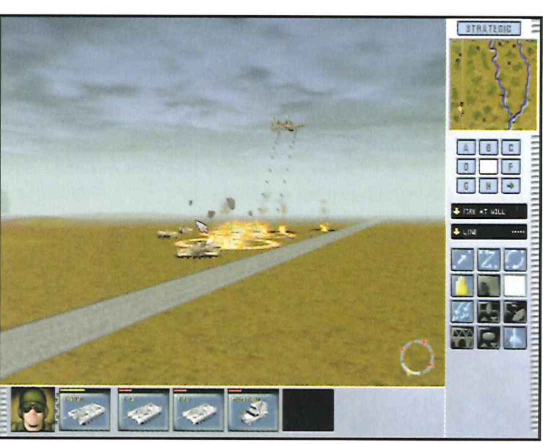


Haz rotar e inclina el mapa estratégico para revelar el terreno, luego ajusta tus movimientos de fuerzas para sacar provecho de la cobertura proporcionada por los montes y los árboles.

que se desplaza hacia la batalla. Este diseño da mucha importancia al reconocimiento eficaz de la situación, y el análisis de la información que descubren tus unidades es quizá factor clave para el éxito de la misión. Sin conocer el número y los tipos de unidades que el enemigo ha desplegado en lugares clave, bien podrías acabar enviando tus fuerzas a una trituradora de carne.

Aunque no hay manera de subir a un carro ni a ningún otro vehículo —al fin y al cabo, éste es un juego de táctica y estrategia, y no una simulación verdadera— dispones de un gran poder de control sobre cada pelotón. Selecciona uno y, cuando una formación enemiga entre en tu campo visual, pon en el blanco a un solo vehículo. Después descarga un bombardeo abrasador sobre él. Las otras opciones te permiten ordenar a un pelotón que asuma formaciones determinadas (ver cuadro), fortifique su posición (se erige un terraplén circular en un espacio de tiempo que no parece muy real), active contramedidas electrónicas o se camufle, lo cual es muy útil para espiar enemigos con el fin de pedir bombardeos de artillería o ataques aéreos.

Sin duda alguna, las misiones de *Force 21* están predeterminadas, pero no cuentan con que el enemigo haga lo mismo cada vez o que aparezca en los mismos lugares. Sin duda tienden a estar por la misma zona, pero al igual que tú, disponen de medios para descubrir la localización y el movimiento de tus fuerzas, y responderán de una forma apropiada para sacar provecho de los puntos flacos que detecten. Todo ello consigue un diseño de misiones sumamente estimulante, sobre todo las misiones con tiempo en las que debes detener los vehículos enemigos antes de que abandonen un área. El progreso puede ser muy duro, pero nunca te plantea tareas imposibles: más tarde o más temprano descubríamos una solución única y nos sentíamos orgullosos de nuestro genio táctico (bueno, quizá «genio» es ir demasiado lejos...).



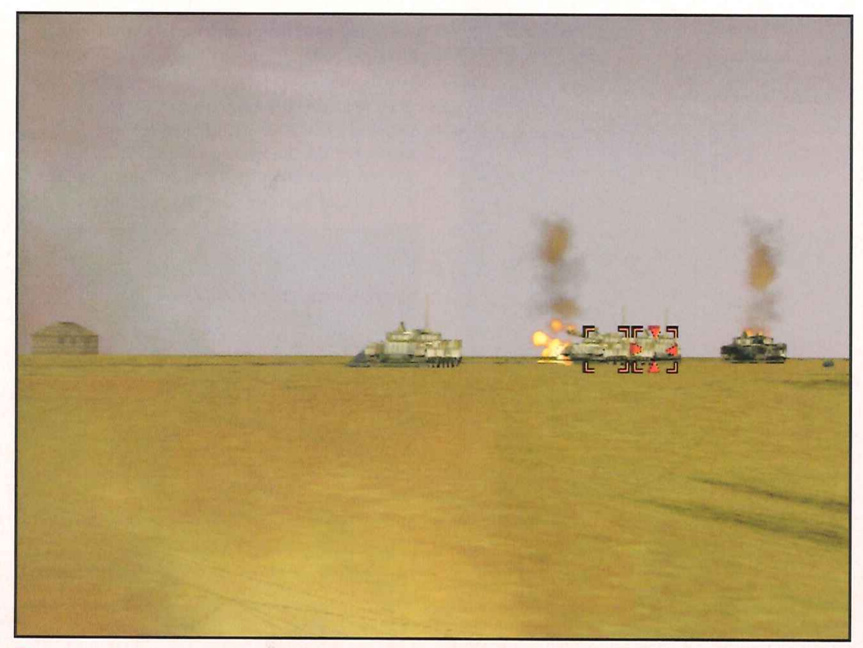
Algunas misiones de Force 21 te proporcionan un número limitado de ataques aéreos. Para garantizar la máxima precisión, es conveniente tener una unidad aliada «vigilando» la zona de ataque (la función de zoom es de mucha utilidad para esta situación).

Sólo por el modo para un jugador vale la pena pagar el precio marcado, pero las cosas se hacen aún más interesantes en la opción multijugador gracias a una opción que te permite construir una fuerza a tu medida gastando puntos. Si escoges tanques pesados para aplastar una base enemiga, te puedes encontrar ante unidades ligeras anticarro que te superan tres o cuatro veces en número, y no hace falta ser un genio para saber que un tanque no puede disparar en tres direcciones a la vez. Si tratas de utilizar la táctica de la superioridad numérica para atacar un convoy enemigo, quizá te encuentres con que tu oponente compró varios minadores y ha creado una alfombra mortal para que tus unidades se partan en mil pedazos. Es una pasada, sí, pero hay un pequeño problema: hallar oponentes. Hay una auténtica escasez de jugadores de *Force 21* tanto en Mplayer como en la Gaming Zone de Microsoft. La buena noticia es que los jugadores que están allí parece que son unos seguidores muy devotos. Esperemos que corra la voz sobre lo divertido que es *Force 21*, y veremos a más jugadores y quizá incluso «ejércitos» permanentes para el juego en equipo.

Puedes utilizar las unidades por defecto o armar una fuerza personalizada que se adapte a tu táctica.

Claro está que *Force 21* no es un juego sin tacha. Los helicópteros parece que son abatidos con demasiada rapidez, a pesar de que fuera una decisión consciente evitar que las unidades aéreas dominaran las batallas, y en contadas ocasiones, las unidades acaban dándose contra un edificio al intentar alcanzar un punto de la ruta. Pero teniendo en cuenta lo bien que te lo puedes pasar con este juego —y el hecho que el juego sorprende por la ausencia de bugs— eso son meras minucias. Tanto si eres un seguidor de los juegos de estrategia en tiempo real fantásticos como si sólo estás intrigado por el combate moderno de blindados, *Force 21* es un diamante que no deberías dejar pasar.

PCJ



La función de zoom es útil cuando pones en tu objetivo a enemigos alejados.

PARA PC Juegos y Jugadores — VEREDICTO FINAL

88%

LO BUENO: Gran interfaz y sólidas misiones; buen modo multijugador.

LO MALO: La exploración puede ser peligrosa; hallar oponentes en multijugador será problemático a menos que juegue más gente.

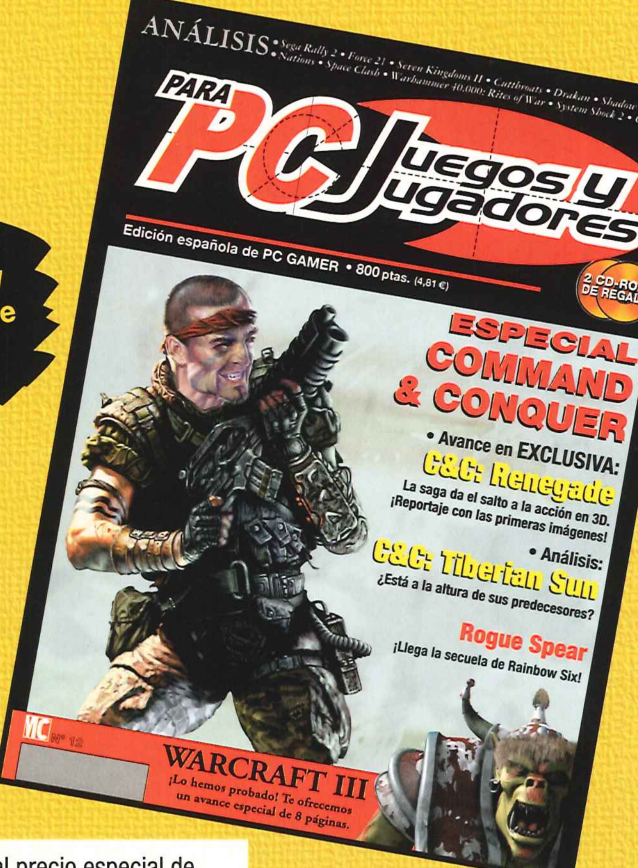
CONCLUSIÓN: Si disfrutas con la táctica y la estrategia militar, *Force 21* seguro que te va a satisfacer.

Suscríbete a:

PARA QUE TE INFORMES:
- Imágenes y noticias sobre juegos que te sorprenderán

PARA QUE JUEGUES:
- Los mejores juegos y productos de hardware que necesitas





PARA QUE TE ORIENTES:
- Las guias más completas y los trucos clave

Deseo suscribirme a ***Juegos y jugadores para PC*** por un año (12 números) al precio especial de 7.680 ptas. y participar en la promoción vigente. (Resto de Europa: 10.800 ptas. Resto del mundo: 12.800 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: .... Firma:

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
  ☐ VISA (16 dígitos) o American Express (15 dígitos)
  N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Caducidad: ☐☐ / ☐☐ Firma:

☐ Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal
  Banco/caja de ahorros: ....
  Calle: ....
  N.º: .... Población: ....
  C.P.: .... Provincia: ....
  N.º ☐☐☐☐ (Clave del banco) ☐☐☐☐ ☐☐ (Clave y número de control de la sucursal) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.

(Firma del titular)



.........................., a .... de .... de 1999
(Población) (Fecha) (Mes)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones, S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

Space Clash: The Last Frontier

CATEGORÍA: Estrategia en tiempo real. **FABRICANTE:** Enigma Software Productions. **EDITOR:** Dinamic Multimedia (www.dinamic.net). **DISTRIBUIDOR:** Dinamic Multimedia (Tel. 902 480 482). **PRECIO:** 2.995 pesetas. **REQUISITOS:** Windows 95/98; Pentium a 166 MHz; 32 MB de RAM; CD-ROM de 8x; tarjeta de vídeo compatible con DirectX. **RECOMENDAMOS:** Pentium a 200 MHz MMX; 32 MB de RAM; CD-ROM de 8x; tarjeta de vídeo SVGA de 8MB. **MULTIJUGADOR:** Hasta 10 jugadores mediante LAN.

Prepárate para colonizar el complejo universo que han creado los diseñadores españoles del juego

La conquista del espacio es el argumento de este juego de estrategia en tiempo real desarrollado íntegramente en nuestro país. El juego va un poco más allá de la simple lucha entre razas por la conquista de nuevas galaxias y planetas. Además de las peleas intergalácticas, hay que permanecer atento para obtener recursos, comerciar con ellos y hacerse cargo de las gestiones diplomáticas necesarias para poder estar un poco tranquilos. La gracia del juego es que cada una de las cuatro razas que compiten tiene alguna faceta más desarrollada que otras. De este modo encontramos cuatro estilos distintos de juego, en los que es imprescindible no olvidarse de obtener recursos o de tener a los diplomáticos viajando de un lado a otro en busca de alianzas beneficiosas o declarando la guerra a diestro y a siniestro.

Space Clash se basa en dos campañas: la Espacial y la Lineal. La primera es la más compleja de todas. El universo está dividido en veinticinco sectores. Cada uno de ellos cuenta con un planeta dominante. En la primera fase del juego, utilizas naves para comerciar, explorar nuevos planetas o dedicarte al pirateo cósmico. En cada uno de estos sectores



Los paisajes tienen su cierto encanto. ¿A que parece que estemos de vacaciones?



El comercio intergaláctico es un profesión sacrificada y con poco futuro. Nosotros preferimos algo más lucrativo como el pirateo.



Toma pepino malandrín. A ver si se te quitan las ganas de molestarme durante la siesta.

encontrarás un Imperio rival, así como los denominados Rebeldes. Esta raza no son más que *sparrings* a los que hay que eliminar si queremos dominar el planeta en el que se encuentran. Así que, empleando el icono interactivo del juego, debes construir unidades espaciales y de tierra, y transportarlas para iniciar la conquista. La campaña lineal se salta toda esta parafernalia de las naves espaciales y una gran parte de la simulación comercial y política. *Space Clash* puede llegar a ser uno de estos juegos en los que no siempre tienes muy claro lo que está ocurriendo. Al principio, andas algo perdido sobre cómo gastar tus pocos recursos de una manera racional. Una vez hayas creado varias colonias, la cosa será mucho más automática. Pero esta automatización también produce pérdidas, así que si vas corto de pasta no te quedará más remedio que hacerte cargo de la situación. En esta modalidad las partidas pueden durar días. Si no tienes mucho tiempo, siempre te queda el recurso de utilizar las misiones individuales para pasar a la acción inmediata.

La mecánica del juego no difiere de la mayoría de ETR. La cosa va de construir edificios para obtener nuevas unidades, extraer recursos y, en definitiva, mejorar y expandir tu imperio. Algunas de estas construcciones y unidades te recordarán a otros ETR más conocidos. Quizás los más significativos sean los Constructores (idénticos a los de *C&C*), que inician el edificio principal de la colonia a base de desplegarse. Las partidas se desarrollan en un entorno totalmente 2D. Existen cuatro tipos de terreno distintos: húmedos, desérticos, artificiales y volcánicos. La ambientación es variada y cada uno de ellos cuenta con elementos propios para ofrecer resistencia al avance de las tropas, que fácilmente quedan atolladas en algún recodo del escenario. En misiones individuales o cuando la máquina controla alguna facción en el modo multijugador, verás como los imperios de ésta se expanden a un ritmo vertiginoso. Intentar doblegar a estos imperios es una ardua tarea.

Space Clash es uno de esos ETR que pretenden abarcar más de lo que realmente da de sí el juego. No basta la lucha entre ejércitos, sino que hay muchos otros factores que facilitan o ponen trabas a tu expansión intergaláctica. Después de horas de juego tienes la sensación de que no has avanzado nada, ante el poder que han alcanzado otras facciones. Se puede decir que es un buen juego, aunque encontrará rivales mucho más preparados (pero también más caros).

PCJ



VEREDICTO FINAL

70%

LO BUENO: No sólo hay que guerrear; mucha jugabilidad; interfaz amigable.

LO MALO: Curva de aprendizaje inexistente a pesar del tutorial *on line;* en ocasiones te tendrás que limitar a no hacer nada.

CONCLUSIÓN: Si lo que buscas es construir frenéticamente un ejército con el que desmigar al enemigo, en las campañas de este juego te aburrirás como una ostra.

Drakan: Order of the

CATEGORÍA: Acción/aventuras. **FABRICANTE:** Surreal Software. **EDITOR:** Psygnosis, (www.psygnosis.com). **DISTRIBUIDOR:** Virgin (Tel: 91 578 13 67). **PRECIO:** 7.990 pesetas. **REQUISITOS:** Pentium a 166 MHz, 32 MB de RAM, tarjeta aceleradora 3D de 4 MB compatible con Direct3D, 320 MB de espacio libre en el disco duro. **RECOMENDAMOS:** Pentium II a 266 MHz, 64 MB de RAM, Voodoo2 o superior, 400 MB de espacio libre en el disco duro, tarjeta de sonido Direct3D compatible con A3D o EAX. **MULTIJUGADOR:** IPX, TCP/IP, número máximo de jugadores: 8.

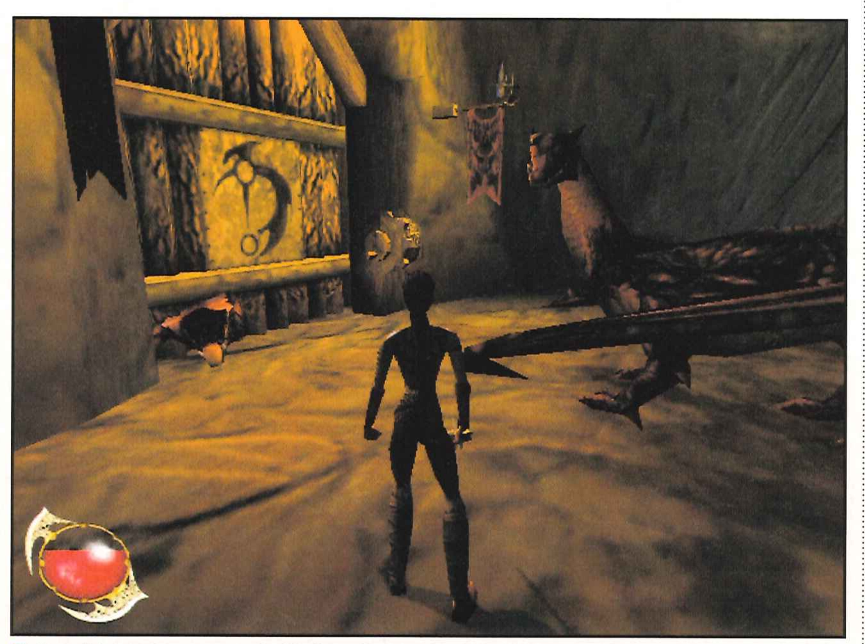
En la vieja esquina... Lara Croft. En la nueva esquina... Rynn y su dragón, Arokh. ¡Que empiece el combate!

Es importante que sepáis tres cosas sobre *PCJ*. En primer lugar, somos por naturaleza indulgentes. En segundo lugar, somos devotos apasionados de las curvas femeninas. En tercer lugar, esperamos con anhelo el juego que baje los humos a Lara Croft y demuestre qué se puede conseguir en el género de acción y aventuras si los fabricantes pusieran un poquito más de esfuerzo y empeño en sus diseños. Esta reflexión en voz alta es importante porque, en primer lugar, explica que perdonemos muchos de los defectos, bugs y limitaciones de diseño de *Drakan*. También hace que veamos con muy buenos ojos a Rynn, la protagonista del juego. Por último, no deja de agradarnos que los fabricantes de Surreal hayan superado las dos últimas entregas de Tomb Raider, aunque *Drakan* no logra mucho más que eso.

Los juegos de acción y aventuras en tercera persona del estilo de *Tomb Raider* han seguido hasta ahora una fórmula simple que consistía en una perspectiva en tercera persona; evolución de la trama y los personajes, y puzzles y escenarios detallados. Sin duda alguna, *Drakan* se ajusta al modelo, con el



Una función secundaria con el arco te permite acercar la imagen para los disparos a distancia.



A medida que te acercas a Arokh, éste gira su cabeza hacia ti. Es un detalle que le da más personalidad de la que muestra Rynn en todo el juego.

acento en la evolución de la trama y los personajes, aunque sin grandes lucimientos. El objetivo inicial —rescatar a tu hermano de un gran mal de otros tiempos— se queda pronto a un lado. Es una lástima que durante todo el juego el personaje de Rynn no evolucione. No se aprende nada de su pasado ni de dónde provienen sus habilidades con las espadas, las hachas, el arco y la maza, sino que nos la encontramos tal cual es y así continúa durante todo el juego hasta el amargo final.



Es fácil ocuparse de los enormes gigantes cuando vas montado en el dragón. Pero a pie, el sigilo es casi obligatorio si quieres sobrevivir.

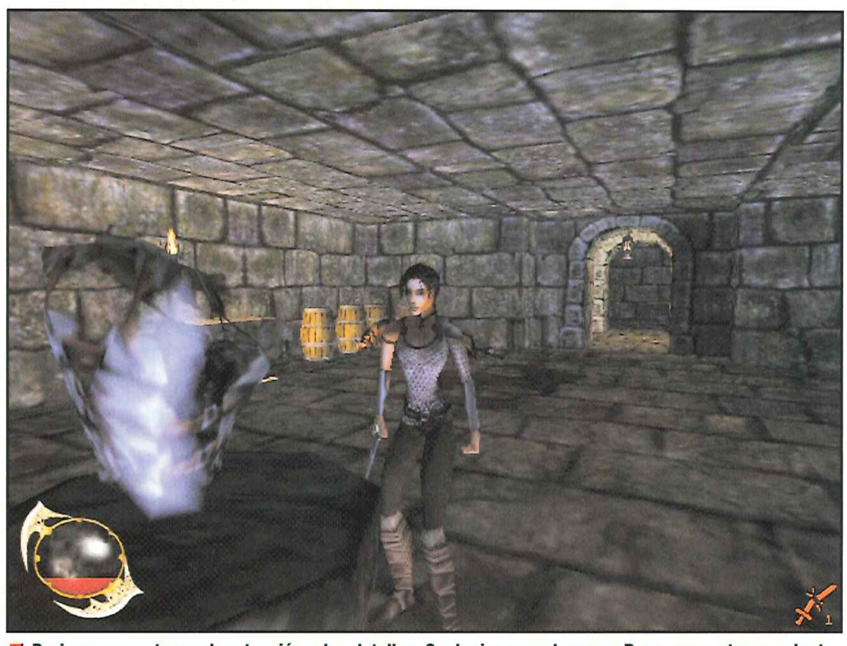
Los puzzles son sólo regulares y se adaptan demasiado a los cánones tradicionales. Hay que accionar tantas palancas que resulta un alivio acabar buscando una llave. Muchos de los 11 niveles de *Drakan* son enormes, pero un mapa excelente proporciona una idea básica de dónde tienes que dirigirte, con los objetivos garabateados y tachados cuando se han completado. La buena estructuración del diseño de niveles siempre te apunta en la dirección correcta. La exploración es recompensada con reservas de armadura, armas o pociones energéticas escondidas en cuevas. Muchas de estas áreas están cubiertas por restos esqueléticos del anterior propietario, lo que significa que fueron demasiado estúpidos para usar sus propias pociones.

Drakan no tarda mucho en jugar su mejor baza: Arokh. Es un gran dra-

flame

gón rojo que se usa a modo de hilo conductor de la historia de los personajes y los objetos que tienes que recuperar, y será tu compañero durante la mayor parte del juego. También es un arma muy potente. Tiene un aspecto fantástico, se mueve de maravilla, usa prácticamente el mismo método de control que cuando estás en el suelo y tiene un aliento abrasador muy peligroso. La bola de fuego es vital en algunas de las secuencias finales del juego, en las que te ves tentado a usar las opciones de explosión, rayo, hielo y veneno que vas consiguiendo al derrotar a los jefes.

El combate aéreo entre dragones es la atracción principal tanto en el modo para un jugador como en el multijugador. Tras demostrar tu pericia con la espada, es un placer encontrar a Arokh y adentrarte en la mejor parte del juego. Los malditos Wartoks que te habían puesto problemas luchando a pie ahora huyen como la escoria poligonal que son con sólo ver al poderoso dragón rojo. Cuando te enfrentas a otro dragón, la IA enemiga exhibe algunas maniobras muy hábiles, algo de lo que no pueden presumir los enemigos de a pie.



Drakan no presta mucha atención a los detalles. Cualquier armadura que Rynn encuentra se adapta a su extraordinaria figura. ¡Qué curioso!



En esta escena, cuesta creer que Arokh esté obteniendo algún poder, en lugar de quedar abrasado.



Estas criaturas despiertan un interés más que casual en la joven Rynn.

Los momentos clave se captan con secuencias de vídeo, aunque las primeras tienen una tendencia bastante marcada a usar ángulos de cámara destinados principalmente a destacar el amplio escote de Rynn. El motor logra transmitir algunos buenos efectos de terreno, desde las cascadas hasta las cavernas llenas de lava con una iluminación misteriosa, pasando por el inevitable nivel de tundra helada. Pero mientras que los gráficos de *Drakan* cuentan con algunas texturas fantásticas —los gigantes y los guardianes que blanden espadas dobles son sus atracciones principales—, el conjunto pierde muchos puntos por las formas demasiado cuadradas de los enemigos. El área nublada, cuya distancia es ajustable, hace que la visibilidad sea limitada y permite mantener unas velocidades de cuadros aceptables a costa de oscurecer buena parte de las maravillosas vistas.

La música y los efectos de sonido relacionados con el uso de las armas han sido usados con maestría, y son un elemento importante para hacer creíble este mundo de fantasía. El soporte para audio en 3D es todo un lujo, pero lo ideal es simplemente disponer de un sólido subwoofer que incorpore un bajo resonante a las explosiones estrepitosas del combate entre dragones. Con un sonido tan excelente, es una pena que Rynn no tenga nada interesante que contar de sí misma.

También es una auténtica pena que haya tantos bugs. Los problemas de *clipping* plagan el motor del juego, algo de lo que se resiente el sólido diseño de niveles. Lo mejor es usar con frecuencia la opción de guardar partida para evitar morir por fallos en el escenario. En alguna ocasión, también nos encontramos con problemas cuando tratamos de cambiar ítems en el inventario.

Hacia el final, las enconadas batallas, los intensos puzzles y las fantásticas texturas nos llevaron a perdonar esas muertes a manos de los de los bugs y del clipping del escenario. Es una pena que los diseñadores parezcan haber estado más preocupados por el físico de Rynn que por dotarla de personalidad. De todas formas, la presencia de Arokh (sin duda, la máxima atracción del juego) compensa esa deficiencia. *Drakan* tiene sus problemas, pero sigue siendo un juego de acción y aventuras más digno que cualquiera de las últimas imitaciones de *Tomb Raider*.

PCJ

PARA PC Juegos y Jugadores — **VEREDICTO FINAL**

73%

LO BUENO: El dragón es excelente; mundo amplio y con buenas texturas; efectos de sonido excelentes.

LO MALO: Trama artificial; problemas de clipping; modo multijugador inacabado.

CONCLUSIÓN: Los pros pesarán más que los contras para los seguidores de los juegos de aventuras, pero este juego no llega a aprovechar del todo su tremendo potencial.

Rites of War

CATEGORÍA: Estrategia. **FABRICANTE:** Dreamforge. **EDITOR:** SSI (www.ritesofwar.com). **DISTRIBUIDOR:** Proein (Tel: 91 384 68 80). **PRECIO:** 7.995 pesetas. **REQUISITOS:** Pentium a 200 MHz, CD-ROM de 8x, 64 MB de RAM, 200 MB de espacio libre en el disco duro. **RECOMENDAMOS:** Pentium II a 233 MHz. **MULTIJUGADOR:** LAN con adaptador compatible con DirectPlay, juego gratuito en Internet en *www.mplayer.com*, número máximo de jugadores: 4.

Warhammer 40.000 se adentra en el universo de Panzer General, y los resultados son buenos y sanguinarios

Gracias a los juegos de tablero, la popularidad de Warhammer 40.000 data de mucho antes de que apareciera el primer juego para PC de la serie. De hecho, todavía se pueden ver apasionados enclaves de seguidores jugando en los actos organizados por los aficionados a la fantasía y la ciencia-ficción. La serie de adaptaciones basadas en turnos para PC que ha realizado SSI ha atraído a una cantidad considerable de seguidores, pero nunca han conseguido convertirse en bombazos. La razón puede estar en que los aficionados a los juegos de guerra no ven con muy buenos ojos los juegos de fantasía y viceversa.



Los Eldar cuentan con una tecnología muy avanzada. Uno de los ejemplos es este vehículo, el Bright Lance.

Warhammer 40.000: Rites of War quizá cambie el panorama. Al fin y al cabo, existe el precedente de *Fantasy General*, un juego que utilizaba elementos del mundo de Tolkien y el motor del primer Panzer General (había dragones en lugar de Stukas, arqueros elfos en vez de artillería, etc.). Hace algunos años atrajo una considerable audiencia muy diversa en todo el mundo.

Curiosamente, *Rites of War* permite que los aficionados a los juegos echen una ojeada al nuevo motor de *Panzer General* unos días antes de que aparezca en España el propio *Panzer General III: Assault*. Como puedes observar en las capturas, los mapas tienen texturas muy logradas, con unidades tridimensionales bastante detalladas y muchos refinamientos en la interfaz. No obstante, detrás de los extraños caparazones y de las estrafalarias vainas mecanizadas aún se trata en esencia de *Panzer General*, y todo aquél que esté familiarizado con esos juegos se sentirá como en casa.

Como cualquier juego, éste también tiene su argumento. La cosa empieza cuando los Eldar humanoides —antes señores galácticos todopoderosos, y ahora al borde de la extinción— se aventuran en el planeta Davinuus en busca de reliquias de su antiguo pasado. Aunque su objetivo es pacífico, su primera expedición tropieza con una patrulla del Imperio humano y estalla la guerra. Este contacto inicial es el tema del escenario que sirve de tutorial.

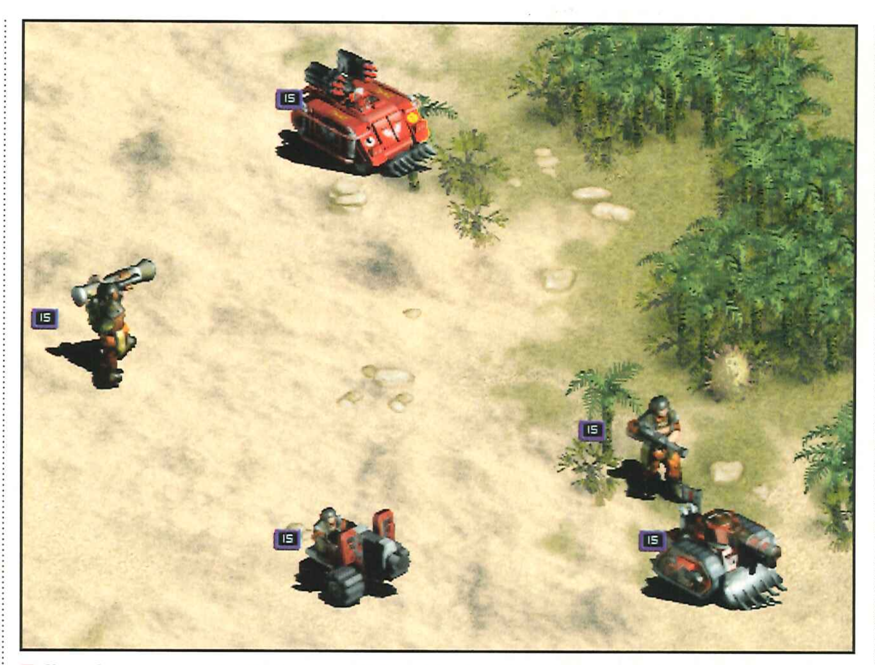
Las unidades se compran, equipan y entrenan gracias a los puntos de Gloria, un sistema que funciona exactamente igual que los «puntos de prestigio» de la serie *Panzer General*. Las unidades se hacen más fuertes con la experiencia, por lo que una buena parte de



El preciso modelado en 3D da vida a las unidades exóticas. Con Rites of War te podrás hacer una idea de la imagen del próximo Panzer General.



La guerra empieza cuando los Eldar se encuentran con el Imperio humano.



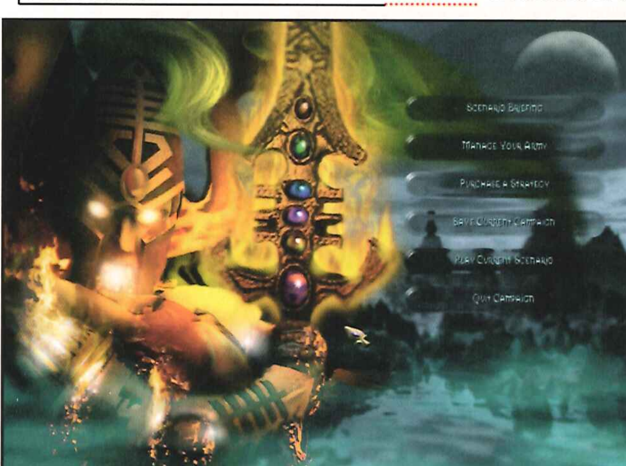
Hacer las cosas a su debido tiempo multiplicará la efectividad de tus movimientos.

tu estrategia debe consistir en convertir unidades verdes y baratas en poderosas elites. En esta entrega también tienes que lograr ciertos objetivos en cada batalla (no sólo el típico recurso de aniquilar a todas las unidades enemigas del mapa), pero al menos *Rites of War* no impone los límites de tiempo exasperantes que hacían que muchas batallas de *Panzer General* fueran artificialmente tensas; ahora en cambio dispones de un holgado margen de 40 turnos para desplegar estrategias de largo alcance y desgaste.

Además de las unidades con los habituales datos de ataque/defensa/movimiento/moral, también tienes que desplegar las poderosas unidades «Psyker», que pueden convertir al enemigo en cobardes llorones o hacer caer bombas relámpago sobre sus dotaciones de baterías. A cambio de modestas cantidades de Gloria, puedes comprar tácticas especiales de un tiempo (análogas a las tarjetas de estrategia empleadas en los juegos de mesa) que sólo se pueden activar una vez durante un escenario; la astucia en el uso de estas bazas puede decantar la balanza. También existen otras estrategias más costosas, que siguen activas durante todo un escenario. Puedes comprar tantas de cada tipo como quieras, pero no se conservan, así que úsalas o déjalas.

Hay ocho escenarios independientes (además de dos minicampañas de tres partes), adecuados tanto para tus partidas en solitario como para las sesiones multijugador. Se pueden guardar los escenarios y los ejércitos personalizados, y el modo multijugador ofrece una buena variedad de parámetros de misión (asesinatos, sitios, rescates, reparaciones de artefactos, maleficios estratégicos, etc.).

A medida que avance el juego, tus unidades conseguirán puntos de Gloria, un sistema similar al de *Panzer General.*



Una muestra de los menús que encontrarás en *Rites of War.*



Algunas misiones son extremadamente difíciles. La curva de dificultad no es equilibrada.

Pero la esencia del juego es la gran campaña de 24 escenarios, diseñada para un jugador. Supone una experiencia intensa y adictiva, igual que la gran campaña de *Fantasy General*. Lástima que SSI haya decidido conservar un aspecto de *Fantasy General* que casi todo el mundo odiaba; justo cuando estás pasándotelo de miedo en la campaña —tras seis o siete escenarios— te estrellas contra un techo de cristal, cuando la dificultad de ganar (¡incluso con la configuración «fácil»!) de repente aumenta exponencialmente, mucho más que en todos los escenarios anteriores. Ah, claro, dispones de una mezcla suficiente de unidades, bazas y movimientos para lograr la victoria, pero después de probar 10 o 20 combinaciones y de fracasar cada vez, el agradable reto de la estrategia se convierte en un abrir y cerrar de ojos en el tipo de *puzzle* más odioso. Creemos que la intención es que los jugadores sigan probando «otra vez más», pero después de alcanzar un umbral de frustración determinado, la pura constancia se convierte en masoquismo y el intenso brillo del juego hasta ese momento se oscurece de repente.

Aparte de este problema, pasamos muy buenos ratos con *Rites of War*. De todas formas, si algún lector nos puede enviar un truco válido para la sexta y la séptima campaña, le estaremos infinitamente agradecidos.

PCJ



VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Excelentes dibujos; unidades exóticas; interfaz clara

LO MALO: El juego se hace horriblemente difícil durante el sexto escenario, incluso con la configuración Fácil.

CONCLUSIÓN: Para los seguidores de Fantasy General. Una agradable unión de la licencia Warhammer y los conceptos de SSI.

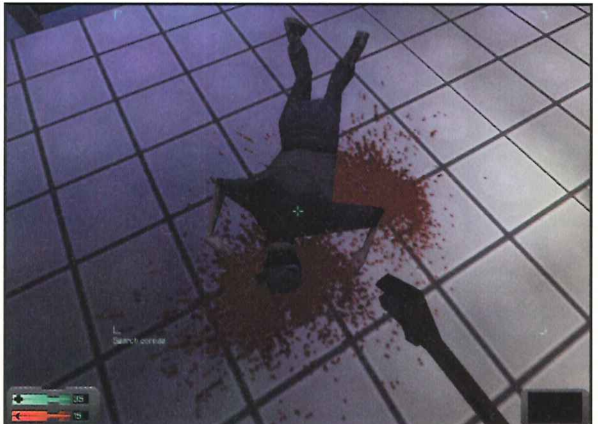
System Shock 2



CATEGORÍA: Juego de rol. **FABRICANTE:** Looking Glass Studios, Irrational Games. **EDITOR:** Electronic Arts/Looking Glass Studios (www.shock2.com). **DISTRIBUIDOR:** Media Mail (Tel: 91 569 82 64). **PRECIO:** 8.500 pesetas. **REQUISITOS:** Pentium a 200 MHz, 32 MB de RAM, CD-ROM de 8x, tarjeta aceleradora 3D compatible con D3D, tarjeta de sonido compatible con DirectX. **RECOMENDAMOS:** Pentium II a 300 MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM de 16x, tarjeta Voodoo3. **MULTIJUGADOR:** No.

¡Más divertido que *Half-Life*! ¡Más terrorífico que *The Blair Witch Project*! Será mejor que lleves unos calzoncillos de recambio

Los pocos que jugásteis con el System Shock original, sabréis lo bueno que era. Por eso, cuando se anunció *System Shock 2*, nuestro entusiasmo fue temperado por el escepticismo. Al fin y al cabo, el original conserva un lugar muy especial dentro de nuestros corazones. Sin la participación del productor original, Warren Spector, dudábamos que Looking Glass pudiera hacer justicia al original. Por suerte, nuestros temores no estaban fundados. Desde que empieza, *System Shock 2* es el juego más inquietante y aterrador al que hayamos jugado jamás. No cabe duda que a bordo de la nave *Von Braun* sucedió algo muy, muy malo, y el horror se transmite de una forma magistral gracias a los gráficos, el ritmo de la historia y sus increíbles efectos sonoros. Toda la experiencia se desarrolla de forma fluida y el resultado es uno de los logros más espectaculares del año. La lástima es que sólo se pueda encontrar de importación, por lo que más vale que tengas un buen nivel de inglés.



Aquellos que resisten a The Many se encuentran con un destino poco halagüeño. Registra los cuerpos en busca de objetos de valor.

Han pasado cuarenta años desde los sucesos de *System Shock*, en que el programa de IA conocido como SHODAN intentó apoderarse de la estación espacial Citadel. SHODAN se veía a sí misma como a una diosa destinada a heredar la Tierra. Las consecuencias de su locura fueron terribles, puesto que las personas a bordo de Citadel fueron descuartizadas o transformadas en ciborgs y mutantes, encargadas de llevar a cabo sus planes sádicos. Por suerte, un solitario *hacker* superviviente logró derrotar a SHODAN.

TriOptimum, la empresa que construyó Citadel, pasó apuros después del incidente de SHODAN, pero se le presenta una segunda oportunidad cuando uno de sus científicos, Marie Delacroix, descubre una manera de viajar más rápido que la luz. En el año 2114, la nave capaz de hacerlo, la *Von Braun*, inicia su vuelo inaugural, escoltada por la nave militar *UNN Rickenbacker*.

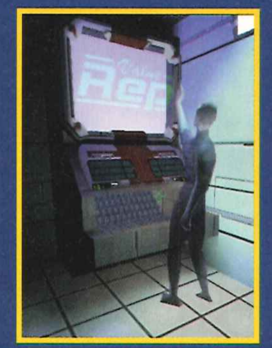
Por desgracia, los militares y los civiles siguen sin ser una buena combinación (algunas cosas no cambian nunca), y la tensión entre los dos grupos estalla cuatro meses después. Justo cuando la situación amenaza con estallar, se recibe una señal procedente de la superficie del planeta Tau Ceti 5. Un equipo mixto de soldados y científicos decide ir al planeta para investigar, esperando establecer un primer contacto con una raza alienígena. Decir que las cosas salen horriblemente mal es

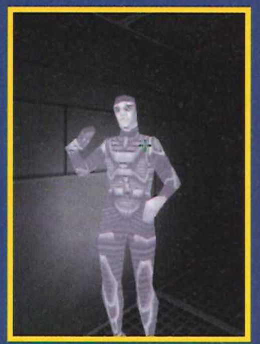
EL ENCANTAMIENTO DE LA *VON BRAUN*

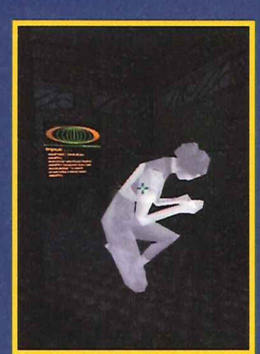
La incorporación de fantasmas es un toque muy brillante a la atmósfera del juego. Se arrastran por todos los horribles rincones de la Von Braun. Si no eres visto y puedes observarlos, quizá aprendas algo más sobre lo que sucedió a bordo de la nave, y a lo mejor obtengas alguna prueba...









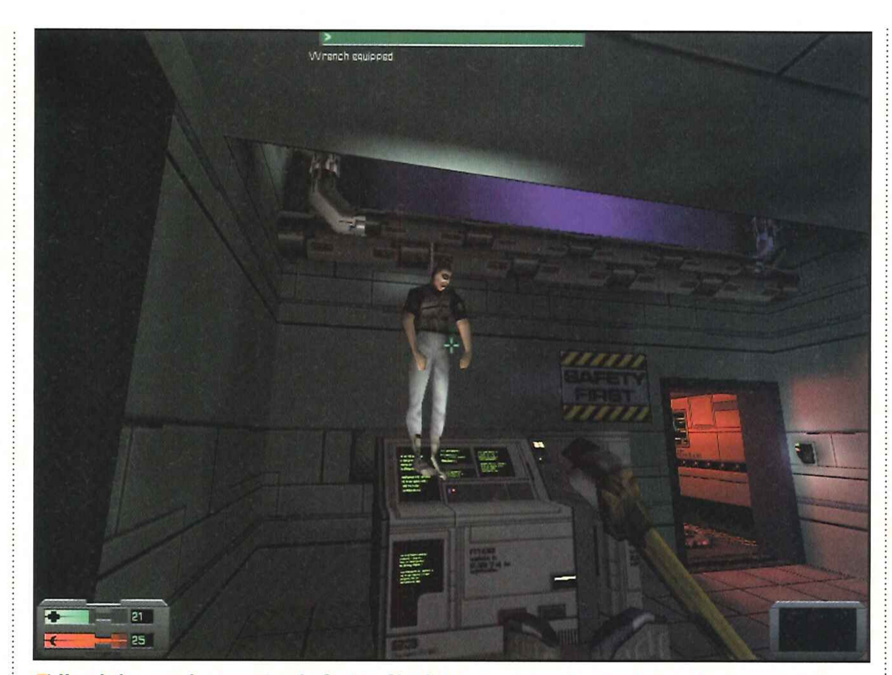




Muy pronto, el juego te informa de que pueden quedar algunas fuerzas «residuales» de la historia del primer System Shock.

un eufemismo. Al principio de *System Shock 2* te despiertas sin recordar quién eres ni de qué ha ocurrido a bordo. La *Von Braun* es ahora una nave fantasma: los cuerpos están esparcidos por todas partes, las paredes y el suelo están cubiertos de sangre, con extremidades y cabezas esparcidas por la nave. XERXES, el ordenador principal de la *Von Braun*, ha sido corrompido por una fuerza alienígena llamada The Many, que crece y se alimenta asimilando humanos. Los híbridos, humanos que se han fusionado con The Many, patrullan la nave por orden de XERXES, buscando todas las almas en las que no hayan reparado la primera vez. Por suerte, fuiste equipado con implantes cibernéticos (puedes mejorarlos a medida que avanza el juego), que te permiten realizar todo tipo de tareas especiales, desde buscar objetos desconocidos a «entrar» en los sistemas de seguridad y usar armas alienígenas. Y así, armado en principio con sólo una llave de cadena y con la ayuda del misterioso Dr. Janice Polito, debes desvelar el misterio de lo que sucedió a bordo de la Von Braun, al tiempo que evitas los híbridos y las cámaras de seguridad de la nave.

System Shock 2 es técnicamente un juego de rol, igual que el original. Pero también es mucho más que eso: hay que completar puzzles de aventuras, y la parte de combate se juega más como un *shooter* en primera persona que como



Uno de los grandes aspectos de *System Shock 2* es que transmite completamente el horror que pudo haberse apoderado de la *Von Braun*. Sin duda este tipo decidió que sólo tenía una salida.

un juego de rol. Cuando empieza el juego, debes elegir entre una de las tres ramas militares —marine, oficial de marina o agente psiónico de OSA— y seguir una formación, que complementa al personaje con nuevas capacidades. Cuando ya has completado un buen entrenamiento, eres asignado a la *UNN Rickenbacker*.

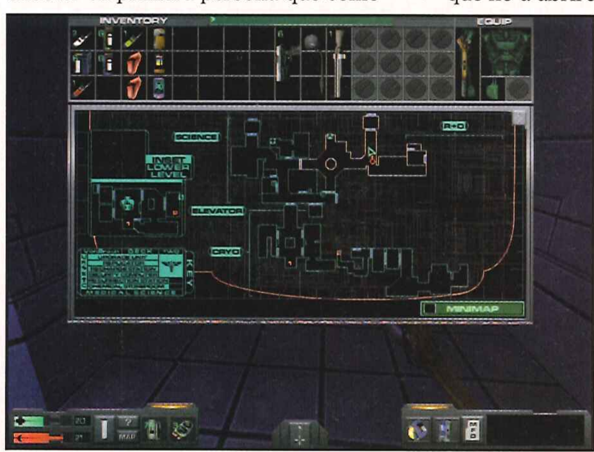
A medida que se desarrolla el juego, debes mejorar tu personaje a través de un uso cuidadoso de los Cyber Modules y recogiendo armas y protecciones. Tendrás que tomar algunas decisiones difíciles y centrarte en dos o tres áreas para realizar mejoras. Si no eliges bien, la decisión se puede girar en tu contra al final.

La historia se desgrana a través de los diarios hablados de los muertos. (Ojalá pudiéramos revelar más cosas de la historia, pero si lo hacemos arruinaríamos algunas grandes sorpresas, así que no a abriremos la boca). A lo largo del juego, los personajes anodinos se convierten en gente real; dramas enteros se desvelan a medida que se representan los últimos días decisivos de la Von Braun. Además, hay diarios hablados puestos al azar por aquí y por allá que a veces no son más que gritos de alguien al que están matando o los sonidos de un miembro de la tripulación que, desesperado, presenta una última resistencia contra una horda invasora. El resultado de estos fragmentos es inmediato y duradero, y sirve para sumergirte completamente en esta realidad aterradora.

La inclusión de fantasmas es un buen complemento a la ambientación. Estas apariciones aparecen y desaparecen sin avisar, y hagan lo que hagan, ya estén en un bar o interpreten su desafortunado o violento fallecimiento, los fantasmas aportan al juego un toque brillante y horripilante.

Por medio de una versión modificada del Dark Engine (el mismo motor de *Thief: The Dark Project* de Looking Glass), los gráficos de *System Shock 2* captan a la perfección la atmósfera. Hay algunos fallos aquí y allá, como la falta de fogonazos en algunas armas y el aspecto de algunas explosiones, pero en general, el juego no va a decepcionar a los locos por los gráficos en 3D.

Los excelentes gráficos se complementan con efectos de sonido impresionantes. Todos los sonidos relacionados con la nave están presentes, como el escape de gases y el chasquido de las puertas cuando se abren o se cierran. La voz de XERXES es más espeluznante de lo que puedas creer, y alterna mensajes pregrabados para la tripulación de la nave (como el aviso



La interfaz es una maravilla. Arrastra y deja los objetos por la parte superior, accede a tu PDA haciendo clic sobre él en la barra de menú de la parte inferior derecha y accede al mapa pulsando una sola tecla.



No te limites a utilizar tus armas convencionales. Usa tus habilidades adicionales. Quizá no sean tan fantásticas o estrepitosas como las armas convencionales, pero hacen su cometido.

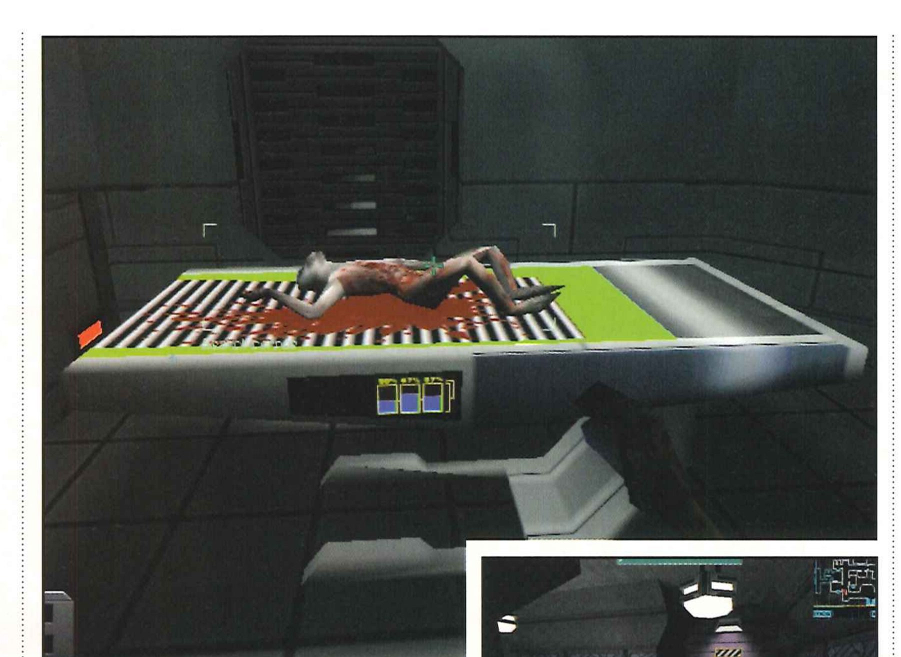
de cuántos días de compras quedan hasta las vacaciones) con mensajes dirigidos al jugador en un intento de intimidar y aterrorizar. Se pueden oír sonidos de maquinaria cibernética, así como el ruido de sus pasos en el suelo de metal. Algunos de los híbridos incluso se mofan de ti cuando estás cerca, diciendo que corras y te escondas.

Pero el sonido más terrorífico de todos viene de la propia SHODAN. Su voz es bastante condescendiente y combina las características femeninas, metálicas y una combinación defectuosa de las dos mezcladas con las voces de niños y otros sonidos extraños. El efecto buscado, el de un ordenador enloquecido, se logra con brillantez.

La incorporación del elemento clave final a la atmósfera del juego es la propia Von Braun: el diseño de niveles es fantástico y capta a la perfección la sensación de estar solo a bordo de una nave vacía en las profundidades del espacio. Todas las áreas habituales, como la carga y la ingeniería, están presentes, pero también encontrarás un gimnasio, unas galerías comerciales y una sala de cine, todo lo cual añade un punto terrorífico de normalidad. Se trata de áreas donde la gente se relajaba, compraba y se divertía. Y ahora toda esa gente ha sido descuartizada y tú estás solo. Muy solo.

Otra ventaja del Dark Engine es la IA avanzada que emplea. En la línea de los guardias y otros malos que rondaban por los mundos de *Thief*, los enemigos de *System Shock 2* siempre están ocupados, comprobando corredores, entrando y saliendo de las salas, siempre buscando díscolos supervivientes. Y como los sonidos son tan logrados, les oirás hacer todas esas cosas; es algo absolutamente espantoso. A pesar de todo, la IA no es perfecta y de vez en cuando puedes ver cómo hace de las suyas cuando los enemigos se multiplican ante ti, aunque eso no suele pasar.

Es evidente que un juego de esta complejidad se daría de bruces si su interfaz fuera difícil de usar. Por suerte, *System Shock 2* es rápido, claro y fácil de navegar. Puedes cambiar las armas con el teclado numérico, acceder a tu inventario pulsando la tecla de tabulación y usar el ratón para reorganizar los objetos. También hay teclas directas para facilitar la recarga y usar objetos, como los equipos médicos y tus diversos hypo-sprays.



Hmm, parece que alguien estuvo haciendo experimentos con monos. ¿Qué podían estar tramando?

¡Sí, eso es! ¡Les dieron poderes psiónicos! ¡Cómo pude olvidar algo semejante!

Aparte de todos estos elogios entusiastas, *System Shock 2* tiene sus contras. En primer lugar, los niveles tardan una eternidad en cargarse. Ello se ve algo compensado con el uso de la Máquina de Bio-Reconstrucción Cuántica (que funciona como puntos de guardado, con lo que puedes volver atrás sin tener que cargar de nuevo el nivel) y los niveles son muy grandes: cuando acabas de cargar uno, pasarás bastante tiempo en esa área concreta. De todas formas, estos tiempos de carga cada vez más largos pueden llegar a exasperar a algunos jugadores impacientes; vamos fabricantes, ¡comprimid un poco más esos códigos!

System Shock 2 también es (sorpresa, sorpresa) un glotón de sistemas; incluso los que dispongan de nuestras recomendaciones sufrirán una caída en la velocidad de cuadros de vez en cuando. Si tienes un sistema inferior al recomendado, vas a notar un grave impacto en su rendimiento.

Y por último, *System Shock 2* pondrá a prueba las habilidades de los veteranos. Todo el juego es difícil, pero los niveles finales en particular son increíblemente difíciles. Aunque esto no tiene por qué ser un fallo, es algo que los jugadores menos experimentados deben saber.



Esta joven y robusta señorita está buscando un niño. ¿No le vas a dar lo que está buscando? Bueno, quizá no...

Igual que el juego original, *System Shock 2* es una experiencia única y terrorífica. Hubo momentos de este juego en que llegábamos a una puerta y nos entraban las dudas: no queríamos entrar y ver los horrores que nos esperaban al otro lado. No obstante, para nosotros, esta implicación emocional es la ambición de cualquier juego de ordenador, y *System Shock 2* lo logra con creces. Es por eso que hay que otorgar nuestra selección al asombroso retorno de un clásico. Segundas oportunidades tan buenas no se suelen suceder: hazte un favor y no te lo pierdas esta vez si no eres de los que cada año tenían en septiembre una cita con el inglés.

PCJ



VEREDICTO FINAL

89%

LO BUENO: Historia con muchos detalles; gran atmósfera; acción terrorífica.

LO MALO: Tiempos de carga largos; a veces es difícil; requisitos de sistema excesivos; en inglés.

CONCLUSIÓN: Uno de los juegos de ordenador más absorbentes, emotivos, adictivos y divertidos si has hecho un máster en inglés.

Seven Kingdoms II



CATEGORÍA: Estrategia/ Acción. **FABRICANTE:** Enlight Software **EDITOR:** Interactive Magic (www.magic-interactive.com). **DISTRIBUIDOR:** Ubi Soft (Tel. 93 544 15 00). **PRECIO:** 7.995 pesetas. **REQUISITOS:** Windows 95/98; Pentium a 120 MHz; 32 MB de RAM; CD-ROM de 2x; tarjeta de vídeo SVGA de 1 MB. **RECOMENDAMOS:** Pentium a 266 MHz; 32 MB de RAM; CD-ROM de 8x; tarjeta de vídeo SVGA de 4 MB. **MULTIJUGADOR:** Hasta 12 jugadores mediante LAN o Internet. Dos a través de módem o cable serie.

Humanos y monstruos andan tras la supremacía en el mundo. La manera de conseguirla es cosa tuya

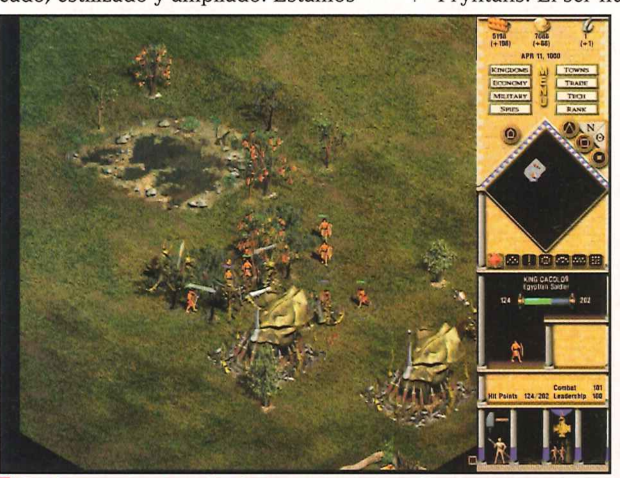
Seven Kingdoms* fue una de las sorpresas más agradables de 1998: un juego inesperado y original, que aglutinaba estrategia militar, económica y diplomática. Creado por Trevor Chan y Enlight Software, los creadores de *Capitalism*, *Seven Kingdoms* consiguió, mediante el boca a boca, crear una base de adeptos incondicionales al juego. Sin duda, esto obligo a Chan a trabajar intensamente para construir esta nueva versión. No bastaba con hacer una réplica más avanzada, sino que era necesario mejorar y ampliar el juego original. A pesar de algunos tropiezos, *Seven Kingdoms II* por fin está entre nosotros.

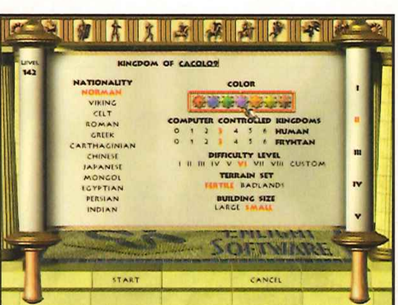
Mientras que los adeptos al original pueden encontrar que algunos de los nuevos aspectos resultan familiares, no hay duda de que *Seven Kingdoms II* es un juego más rico y más ajustado. Cada aspecto del original se ha modificado, estilizado y ampliado. Estamos ante un juego de estrategia en tiempo real que combina la expansión de civilizaciones con el combate en tiempo real. El objetivo del juego consiste en conquistar al enemigo con medios financieros, militares o diplomáticos. Sin embargo, la ejecución de esta tarea es un proceso muy complejo, aunque totalmente manejable.


No dudes en someter a las ciudades vecinas. De eso depende tu expansión.

La mejor manera de entender lo que hace de *Seven Kingdoms II* un juego diferente es explicar las mejoras introducidas. De entrada, no sólo puedes jugar con una de las 12 razas humanas que aparecen, sino que también puedes acceder a una de las siete razas monstruosas conocidas como los Fryhtans. El ser humano y las civilizaciones de Fryhtans son sustancialmente diferentes. Por un lado, los civiles humanos son penalizados por efectuar matanzas indiscriminadas, mientras que con los Fryhtans ocurre todo lo contrario. Los Fryhtans deben criar a sus soldados, mientras que los seres humanos pueden reclutarlos directamente en las ciudades neutrales. La economía fryhtan no está basada en el comercio, sino en los tributos que pagan las ciudades esclavizadas. Además, cada ser humano y raza fryhtan tiene sus propias unidades, estructuras y atributos. Para crear una fuerza equilibrada de guerreros, caballería, arqueros u otro tipo de soldados, los seres humanos deben asumir el control de las ciudades neutrales de otra raza o emplear mercenarios. Todo esto puede conducir a algunas interacciones especialmente interesantes. Los Fryhtans, por ejemplo, pueden asumir las reglas que rigen a los reinos humanos e incluso ensamblar fuerzas con ellos.

Las unidades pueden ser civiles o militares, y ambas pueden convertirse en espías. Si cuentas con espías lo suficientemente experimentados, podrás utilizarlos para robar tecnología e información o, incluso, para provocar una guerra. Los héroes militares pueden ser desarrollados o empleados, y manejando los items correspondientes, dotarlos de mayor poder para el combate. En el original, los civiles se entrenaban en un mercado. Construían una estructura y después se incorporaban a ella para trabajar. En *Seven Kingdoms II* las estructuras se construyen con la finalidad de reclutar ciudadanos. Este cambio no es especialmente agradable. Una vez completados los edificios, tendrás acceso a una barra deslizante para fijar la cantidad de personal ocioso de la ciudad vecina que debe ser reclutado. Este sis-


Los humanos son penalizados por las matanzas. Si quieres sangre, mejor que te pases al otro bando.



Las partidas individuales y las campañas son totalmente configurables.



Chúpate ésa, tío feo. Tu cuevucha es para mí.



Si no has jugado nunca a *Seven Kingdoms*, encontrarás un tutorial para hacerte rápido con el juego.

tema para manejar las estructuras y a los trabajadores requerirá un poco de dedicación por tu parte.

Otro cambio importante es el mayor énfasis de la investigación en el juego. Ahora hay distintos campos en los que investigar, y el camino que debes seguir está determinado por tu estrategia investigadora. Si lo que quieres es construir una economía fuerte y comprar la victoria, debes centrarte en tecnologías destinadas a mejorar varios aspectos del comercio y de la producción. Si prefieres ser más sutil, la tecnología del espionaje puede proveerte de espías con habilidades avanzadas. Las máquinas de guerra, desde la catapulta hasta el cañón, son totalmente recomendables para los que gocen con una buena batalla. Este variado elenco armamentístico se puede mejorar aumentando sus capacidades ofensivas, defensivas o de alcance.

La interfaz da la sensación de ser muy similar a la del primer juego. No obstante, en muchos casos su función es muy diferente. Cada operación cuenta con su pertinente tecla rápida, lo que te permite completar los ciclos de las unidades y las estructuras rápidamente. La interfaz de la caravana también se ha mejorado considerablemente. Se utiliza un sistema de selección con el que puedes determinar el recorrido de cada caravana y automatizar la carga y descarga de productos. De este modo, puedes adaptarla para maximizar su eficacia y aumentar su rendimiento. Una pantalla de menú mejorada permite obtener la información exacta de cada caravana, su estado actual y los beneficios obtenidos hasta la fecha. La construcción de las unidades se puede automatizar colocando al personal a la cola en el límite de la estructura correspondiente. Las unidades se pueden dotar de capacidad para el despliegue automático en un punto concreto o agruparse.

Todas estas opciones proporcionan un montón de flexibilidad en el control de las unidades.

Hay muchas maneras de afrontar el juego, lo que ofrece posibilidades virtualmente ilimitadas. Cada parámetro de los escenarios independientes se puede modificar para adaptarlo a las preferencias del jugador. Esto incluye el número de unidades al principio de cada partida, la raza, la agresividad de los Fryhtan y la resistencia de las ciudades. Estas misiones independientes transcurren en escenarios de distinto tamaño y en tipos del terreno variados. También incluyen objetivos específicos, a menudo relacionados con reinos que no marchan del todo bien. Las campañas se generan de manera aleatoria, pero contemplan la posibilidad de trasladar unidades importantes de una misión a otra. Esto da mayor jugabilidad al evento sin que tengas que perder a tus héroes.

Finalmente, la mejora más notable de *Seven Kigdoms* se ha producido en los gráficos. Se han remodelado notablemente hasta poder ser comparados con los mejores ETR del mercado. Los mapas, las unidades y los edificios son mucho mejores. Son más detallados y pueden emplearse resoluciones más altas. Esta mejora podría atraer a los fans que optaron por *Total Annihilation* y *Age of Empires* debido a los gráficos anticuados del *Seven Kingdoms* original. Cada aspecto del primer juego se ha modificado de un modo u otro, y todo para mejorar. El único punto negativo es que los mapas podrían ser un poco más grandes para hacer juegos más largos e interesantes. Trevor Chan ha creado un juego de conquistas y combates perfectamente equilibrado. *Seven Kingdoms II* es indiscutiblemente uno de los mejores juegos de estrategia que encontrarás en el mercado, en gran parte porque el mundo que crea tiene una dinámica y una complejidad que roza el realismo.

PCJ



Aprovecha la diplomacia para estar de buenas con tus vecinos.

PARA PC Juegos y Jugadores — VEREDICTO FINAL

89%

LO BUENO: Novedades a gran escala; gráficos de calidad.

LO MALO: Se pierde un poco a la hora de crear unidades; escenarios individuales demasiado pequeños.

CONCLUSIÓN: Sin duda estamos ante una de las mejores segundas entregas que jamás hayamos visto. Si te gusta la estrategia en tiempo real, este título es imprescindible.

Shadow Company

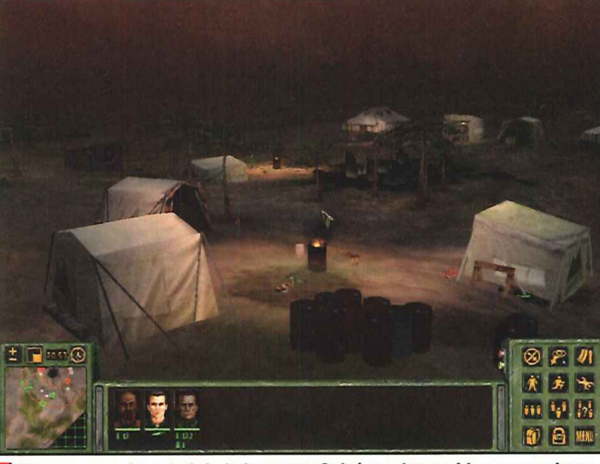


CATEGORÍA: Estrategia/Acción. **FABRICANTE:** Sinister Games. Editor: Interactive Magic (www.magic-interactive.com). **DISTRIBUIDOR:** Ubi Soft (Tel. 93 544 15 00). **PRECIO:** 6.995 pesetas. **REQUISITOS:** Windows 95/98; Pentium a 200 MHz; 32 MB de RAM; CD-ROM de 8x; Tarjeta de aceleradora 3D de 4 MB compatible con DirectX6. **RECOMENDAMOS:** Pentium II a 266 MHz; 64 MB de RAM; CD-ROM de 8x; tarjeta de aceleradora 3D de 8 MB compatible con DirectX6. **MULTIJUGADOR:** Hasta 8 jugadores mediante LAN o Internet.

Este juego es un ejemplo de cómo unir estrategia y acción en un mismo título sin perecer en el olvido

El afán de las empresas multinacionales por expandirse ha llegado hasta el extremo de contratar mercenarios para limar asperezas y suavizar las cosas. Estos profesionales de la guerra, habituales en el cine, son la excusa para llevar a cabo este juego de acción. El argumento del juego gira en torno a la lucha entre los poderes dictatoriales de países del tercer mundo y las compañías dispuestas a explotar estos países a toda costa. En tu papel de mercenario, formarás parte de la compañía «Granite». Tú y tus hombres sois la vaselina necesaria para proteger los intereses de la compañía, así que te encontrarás de camino a África para cumplir un trabajito. Después de dos días de combate, las bajas obligan a una retirada, pero como la cosa está bastante negra, tus jefes deciden abandonarte a tu suerte. Así que en ese mismo instante el ánimo de venganza te invade a ti y a tus hombres. Eso es lo que vas a hacer durante la mayor parte del juego.

Nada más empezar el juego tendrás la sensación de andar metido en otro *Commandos*, pero la cosa es muy diferente. En este juego no tendrás la vista isométrica fija, sino que puedes controlar la cámara a tu antojo. Los terrenos en los que transcurre la acción distan mucho de ser meros tableros en los que mover a tus hombres. En *Shadow Company* todo es tridimensional. Desde los escenarios hasta tus hombres, todos cuentan con texturas, renderizados y efectos 3D, que convierten este juego en una delicia visual. El sistema de juego es muy parecido al de *Hidden & Dangerous*. De entrada cuentas con 16 hombres con distintas características y, por lo tanto, con distintas habilidades y maneras de actuar. Durante una misión, puedes llegar a tener hasta ocho mercenarios a tus órdenes. Cada hombre empieza con un equipo básico, pero a lo largo del juego puede ir recogiendo armas y objetos al enemigo. Probablemente prefieras un AK-47 a un simple *Colt* automático, o una escopeta de cartuchos semiautomática a andar con un cuchillo. ¿Qué te parece un chaleco antibalas para proteger tu cuerpo serrano? ¿Y una cizalla para cortar la verja del campamento? Éstos son algunos de los artilugios que encontrarás en el juego y que deberás emplear para llevar a cabo las misiones. Aunque no los vayas a emplear, antes de acabar la misión es importante llenar el inventario de objetos. De este modo, podrás venderlos para adquirir nuevas y mejores armas.



Ya tenemos el control de la hoguera. Quizá sea buena idea cenar ahora.



Las bajas son difíciles de evitar. Acuérdate de dar el pésame a sus parientes.



Cuidado con las granadas. Pueden resultar nocivas para tu salud.

Por suerte, los diseñadores del programa no se han olvidado de otorgar a los mercenarios la capacidad de conducir vehículos, tanto ligeros como pesados. Tanques, lanchas o utilitarios son algunos de los vehículos de los que dispondrás. Ten en cuenta que la habilidad al volante minimizará la pérdida de alguno de tus hombres durante una partida. Con esto no queremos decir que sea una buena idea sacrificar alguno de tus hombres. Difícilmente acabarás el juego sin que unos cuantos de tus mercenarios perezcan en el intento. Pero en este punto, *Shadow Company* es mucho menos rígido que *Commandos*. Además de morir en el intento, también puede que algunos de tus mercenarios queden aturdidos por algún lance del juego. Si esto ocurre, durante un periodo de tiempo variable, no podrás emplearlos para nada. Las barras de salud se encuentran bajo el retrato de cada hombre. Cuando uno de



No te olvides de equipar a tus hombres. Es bastante importante para su supervivencia.

éstos cae inconsciente, la imagen cambia de color según el grado de aturdimiento.

Shadow Company carece de misiones individuales. La única a la que puedes acceder antes de empezar con batallas mayores es el tutorial. La acción transcurre a través de nueve campañas que no tienen ninguna relación entre sí. Cada una de ellas está ambientada en distintas ubicaciones, o sea, que puedes pasar de el calor de los trópicos a la fría tundra sin tener vacaciones de por medio. Además de estos cambios de ambientación, los entornos son totalmente dinámicos. Transiciones día/noche, huellas que quedan en el terreno al paso de los vehículos o la meteorología variable son factores que añaden más emoción al juego. La interfaz es bastante sencilla de emplear. El icono cambia de manera automática según la acción que puede llevar a cabo el comando seleccionado. Dos barras de tareas ubicadas en la parte inferior de la pantalla, te permiten gestionar a cada hombre y posicionarlo sobre el terreno. Una de ellas te da la información global de la situación. La otra muestra a cada uno de ellos y su inventario. No obstante, las acciones dentro de cada misión, suelen llevarse a cabo a un ritmo vertiginoso. Por esto, es mejor emplear la multitud de teclas rápidas que sustituyen a la barra de tareas. No obstante, en este punto es donde el juego se pierde un poco. Mientras empleas el ratón para desplazar a tus hombres, no te queda más remedio que echar mano del teclado numérico para colocar la cámara en posición. Por otro lado, una de las barras de tareas carece de radar. Es muy fácil acabar sorprendido por patrullas itinerantes sin darte cuenta. Esto obliga a adoptar una vista muy global del escenario y dedicar un buen rato a estudiar los movimientos del enemigo. Por otro lado, si el cuerpo de un mercenario eclipsa un objeto, difícilmente le podremos dar la orden de que lo recoja. No queda más remedio que mover la cámara o al hombre para tener el objeto a la vista. En las partidas multijugador, estos inconvenientes se reducen considerablemente, ya que sólo debes ocuparte de un hombre y no necesitas una visión tan global. Saber que alguien te cubre las espaldas es sinónimo de confianza.



Por fin: podrás conducir y convertirte en un piloto de *Carmagedon*.

El juego cuenta con una especie de velo de guerra. Verás desvanecerse las patrullas como por arte de magia. Eso es debido a que salen de tu campo de visión. Es una excelente idea, pero puede acarrearte sorpresas desagradables. No hay ningún elemento gráfico que te indique hasta dónde alcanza tu vista. Si tenemos en cuenta que puedes ver los edificios y los objetos de los escenarios, fácilmente puedes acabar en una situación engorrosa.

No podiamos pasar por alto el apartado acústico del juego. Más que nada porque se ha cuidado mucho para acabar de dar el toque final a la ambientación del juego. El agua de la lluvia, serpientes, perros aullando o el cuerpo arrastrándose de tus hombres producen algunos de los ruidos que te acompañarán durante la aventura. Además, los comandos de mercenarios suelen estar formados por soldados de fortuna de distintas nacionalidades. Eso lo notarás cada vez que selecciones a un hombre y éste responda a tus órdenes.

Sin duda oiremos hablar de *Shadow Company*. Si *Commandos* gustó, este juego es mucho más prometedor. Contiene estrategia, acción y un montón de delicias visuales que fácilmente te cautivarán. No obstante, ten en cuenta que el trabajo de mercenario es duro y, por lo tanto, las cosas no son tan fáciles como parecen. Tendrás que armarte de paciencia antes de desembarcar en Angola o algún que otro país con intereses de la «Granite».

PCJ



El mapa de operaciones es extremadamente detallado.

PC Juegos y Jugadores — VEREDICTO FINAL

88%

LO BUENO: Contiene buenas dosis de acción y estrategia; los gráficos son excelentes; resulta adictivo.

LO MALO: Interfaz e IA con algunas lagunas que habría que subsanar en pos de la jugabilidad; carece de misiones individuales e independientes.

CONCLUSIÓN: Si te gusto la idea de *Commandos* pero lo encontrabas soso, éste tiene toda la sal que andabas buscando.

America's Toughest 18

CATEGORÍA: Simulador deportivo. **FABRICANTE:** Roadshow Interactive. **EDITOR:** Brilliant Interactive. **DISTRIBUIDOR:** Digital Dreams Multimedia (Tel. 91 304 06 22). **PRECIO (CON IVA):** 2.995 pesetas. **REQUISITOS:** Windows 95/98; Pentium a 90 MHz; 16 MB de RAM; CD-ROM de 2x; tarjeta de vídeo de 1 MB compatible con DirectX5. **RECOMENDAMOS:** Pentium a 166 MHz MMX; 16 MB de RAM; CD-ROM de 8x; tarjeta de vídeo SVGA de 2MB. **MULTIJUGADOR:** hasta 6 jugadores en un solo ordenador utilizando el sistema de turnos.

Tu oportunidad para vengar la derrota europea de la Ryder Cup en los hoyos más emblemáticos de Estados Unidos

Después del fracaso de los jugadores europeos en la Ryder Cup es necesario forjar nuevos golfistas, así que ya tardas en hacerte con un par de hierros, un par de maderas, un *put* y un *caddy* (que viste mucho), y acercarte al campo de golf más cercano. Eso sí, no vayas con tejanos: dificultan el *swing*. Claro que, si todo esto te parece demasiada parafernalia, siempre te queda el recurso de adquirir un simulador de golf. Es mucho más económico y no tendrás que salir de casa para mover tu cintura con un palo en la mano.

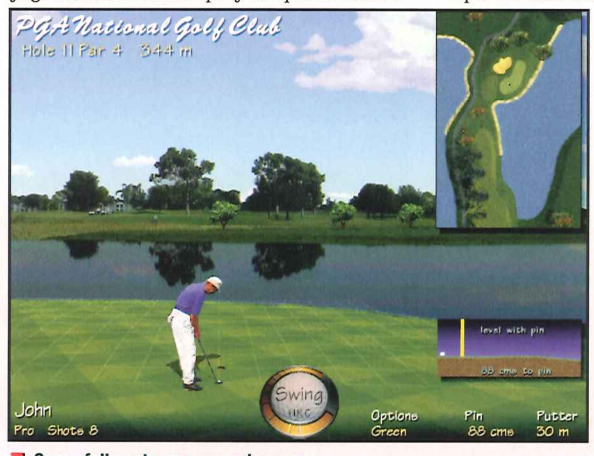
Con *America's Toughest 18* podrás recorrer los 18 hoyos más emblemáticos de Estados Unidos. Tendrás que desplazarte de un lugar a otro de la geografía americana, algo posible casi instantáneamente gracias a las translaciones espacio tiempo que permiten los códigos de los programas. A estos hoyos puedes acceder empleando distintas modalidades de juego y seleccionando el número de jugadores. El Strokeplay es quizás el más popular. Consiste en hacer los recorridos con el menor número de golpes posibles. Además de esta modalidad encontrarás el Matchplay y el Stableford. Por descontado, si tu ambición es ser el número uno, no te quedará más remedio que acceder al torneo completo (Tournament). Si sólo te interesa ganar pasta, puedes optar por la modalidad Skins. En este modo se consigue dinero por ganar un hoyo y, al final del torneo, son premiados los mejores golpes.



Si sale bien el golpe, la meteremos en el hoyo a la primera.

Los participantes pueden estar controlados por la máquina u otros jugadores humanos. En este último caso, el juego se desarrolla mediante el sistema del «hot-seat» que viene a ser lo mismo que el «quita-pallá metoca-ami». En el caso de los jugadores de la CPU, puedes seleccionar su nivel para hacer el reto más interesante. Además, puedes complicar la competición activando otro tipo de dificultades, como el viento.

Uno de los golpes más importantes en el golf es el de aproximación. Un mal *putt* puede acabar con la bola en el agua o, lo que es peor, entre los árboles. Antes de realizar cada tiro dispones de distintas gráficas para controlar la situación. De entrada dos ventanas te ofrecen distintas vistas del hoyo. En una de ellas verás todo el recorrido a vista de pájaro. De este modo podrás seleccionar la zona en la que quieres que aterrice la bola y distribuir el número de golpes que necesitas para, como mínimo, igualar el par del campo. En la otra verás el perfil del *green*. Esta última es imprescindible para finalizar el hoyo, ya que tendrás que controlar los desniveles para asegurarte de que la bola no se desvía o, si esto ocurre, lo haga a tu favor. Un tercer gráfico en la ventana principal, nos muestra el recorrido de la bola. Si existe algún obstáculo en la trayectoria de la bola, lo indica cambiando a color rojo. Moviendo los pies del jugador, indicando una trayectoria más alta o cambiando el palo, podemos salvar dichos obstáculos.



Como falle esto, me como la gorra.

El Swing es el factor determinante para conseguir un buen golpe. Hasta ahora todo era una cuestión de gráficas, pero aquí es donde realmente la habilidad del jugador entra en juego. El *swing* correcto está indicado y tienes que aproximarte al máximo. Pasarte un poco puede significar que la pelota caiga más lejos o se desvíe de su trayectoria.

El simulador utiliza ventanas digitalizadas para albergar el evento. La sensación de entorno 3D no es nada espectacular, pero el nivel de detalles es alto. Esto se nota cuando la pelota cae en los árboles o queda atrapada en algunos de los jardines del hoyo. Los jugadores están representados por animaciones digitalizadas de jugadores reales. Al contrario de lo que ocurre con los escenarios, el nivel de detalles es bajo, aunque los movimientos de los jugadores son extremadamente suaves. *America's Toughest 18* es un simulador facilón con el que difícilmente caerás en la desesperación si no has jugado nunca al golf cibernético. De todas formas, hay opciones mucho más conseguidas.

PCJ



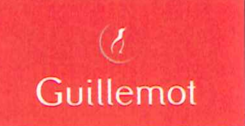
Concurso

Maxi Gamer Xentor 32

¿Necesitas velocidad? Envíanos el cupón con la respuesta correcta antes del 20 de noviembre y podrás ganar una de las tres tarjetas que sorteamos.







Concurso PGA Championship Golf 99 (PCJ 10)

La respuesta correcta es:
El TrueSwing es un método para golpear la bola.

Ganadores:

Andrés Santoyo de Ancos (Los Yébenes, Toledo)
Javier Casado Cadario (Huesca)
Mª Isabel Fernández Bravo (Madrid)
Álvaro Nicolás Cortado (Murcia)
Víctor Aguado Viana (Logroño)
Mikel Velázquez Barrón (Vitoria)
Raquel Villaamil Pellón (Madrid)
Mª José Sotos Escribá (Valencia)
Domingo Galindo Navarro (Alicante)
Félix Figueras Lamas (Vigo)
Juan José Luengo (Bilbao)
Carlos Vicente García (Salamanca)
Gustavo Sierra Lahoya (Miranda de Ebro, Burgos)
Marina López Sola (Tabernas, Almería)
Víctor Cao Calopa (Esplugues de Ll., Barcelona)

Bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado.
  No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Cupón de respuesta

¿Qué chip utiliza la Maxi Gamer Xentor 32?

Respuesta: ....

Nombre: ....
Teléfono: ....
Domicilio: ....
Población: .... Código postal ....
Provincia: ....
País: ....

Envía este cupón especificando «Concurso Guillemot» en el sobre a la revista

JUEGOS Y JUGADORES PARA PC
MC Ediciones, S.A.

Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

TNT2 para todos

Echa una ojeada a estas cuatro nuevas tarjetas TNT2 en la comparativa de este mes

Desde que se anunció el TNT2 por vez primera, todo el mundo con una planta de fabricación propia no se lo ha pensado dos veces a la hora de sacar uno de estos trastos al mercado. Como estas tarjetas están saliendo tan rápido, hemos decidido ponerlas todas juntas en una comparativa, para que no tengáis que esperar varios meses para leer sobre cada una de ellas ellas por separado.

En este momento hay dos grandes participantes en el mundo de los gráficos 3D: NVIDIA, con su potente y popular *chipset* TNT2, y 3dfx, con su rapidísima línea Voodoo3. En lo que se refiere a velocidad, la ventaja que la Voodoo3 tuvo en sus principios se ha ido acortando considerablemente con cada nueva versión de controladores para la TNT2. Y en términos de calidad de imagen, la Voodoo3 no alcanza la belleza de la TNT2.

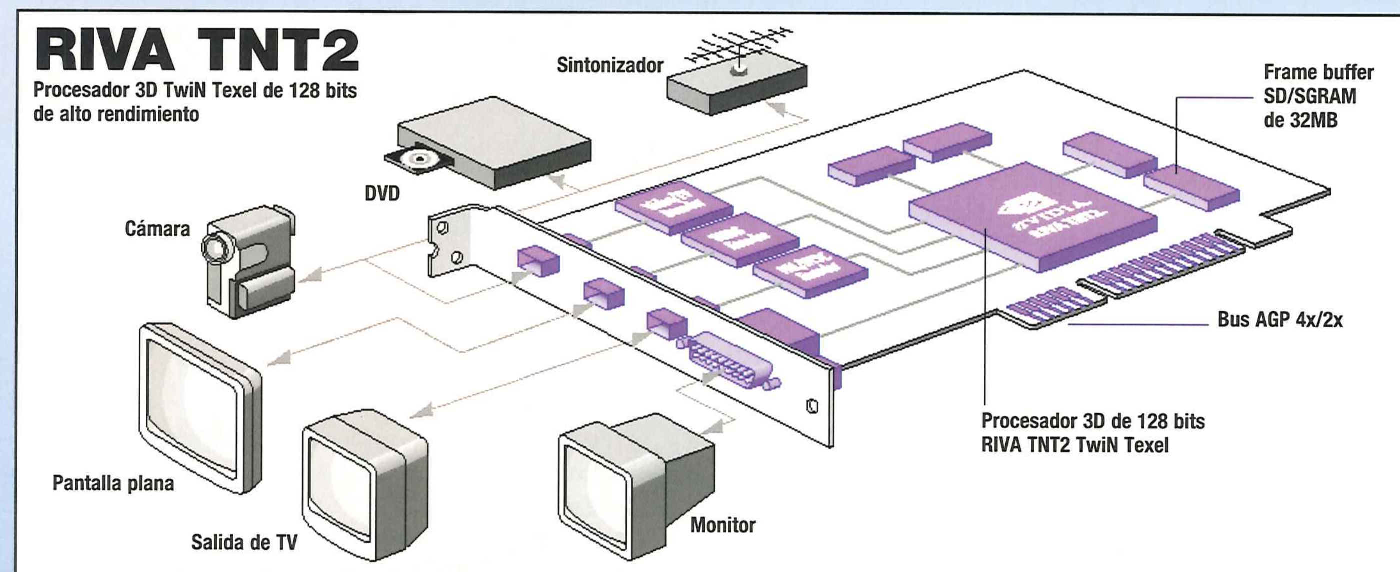
¿Qué tiene de especial la TNT2? Empecemos por lo más sencillo. Como es una tarjeta 2D/3D integrada, la TNT2 permite al usuario tanto trabajar en entornos Windows 2D como jugar en mundos 3D acelerados. Como podréis imaginar, la TNT2 soporta casi todas las características 3D desarrolladas hasta la fecha. Es capaz de *renderizar* en 16 o 32 bits de color y tiene un Z/Stencil buffer de 32 bits. Adicionalmente, la TNT2 puede funcionar como una placa AGP a 2x o 4x. Aunque en la actualidad no haya placas base que soporten AGP a 4x, las habrá pronto, y en el momento en que consigas una, la TNT2 estará lista para jugar. Además, la TNT2 es capaz de realizar multitexturas de una sola pasada, lo que le permite *renderizar* una textura y un mapa de luces a la vez (*bump mapping*), mejorando el rendimiento respecto a otras tarjetas antiguas que no soportan esta característica.

Cuando se compra una tarjeta de vídeo es importante conocer qué APIs soporta, para que no te lleves a casa un juego de la tienda más cercana sólo para descubrir que no funciona. La TNT2 está optimizada para acelerar juegos OpenGL y Direct3D (aunque en el caso de una de las tarjetas que revisamos en este artículo, la TNT2 también puede acelerar juegos basados en Glide en algunas ocasiones).

En lo que respecta al chip TNT2 en sí, existe el TNT2 estándar y el TNT2 Ultra. La diferencia entre los dos radica en la velocidad de reloj. En muchos casos, el primero funciona a 125 MHz, mientras que el segundo empieza a 150 MHz y llega hasta 200 MHz. Las diferencias de velocidad se hacen más palpables cuando se comparan con CPUs más rápidas: no hay mucha diferencia entre las cuatro tarjetas de nuestra comparativa a 266 MHZ, pero en un sistema con K7 o PIII a 600 MHz, la diferencia aumenta considerablemente.

La velocidad no es el único parámetro con el que juegan los fabricantes de tarjetas cuando diseñan una TNT2. Aunque el chip en sí ofrece soporte robusto para salida de TV, pantallas planas digitales, tarjetas capturadoras de vídeo y sintonizadores de TV, queda a discreción del fabricante añadir o no estas características en sus tarjetas. También pueden ajustar la memoria RAM hasta un máximo de 32 MB.

Pasa a la página 86 para ver qué tarjeta ofrece las características que estás buscando y la velocidad para exprimir tus juegos al máximo.



Este esquema muestra lo que el chipset puede incluir. Queda a discreción del fabricante qué características incluye en sus tarjetas.

HERCULES

Dynamite TNT2 Ultra

FABRICANTE: Hercules (www.hercules.com). **DISTRIBUIDOR:** Terabyte (Tel: 91 517 07 80). **PRECIO (SIN IVA):** 53.509 pesetas.

La Hercules Dynamite TNT2 Ultra es la tarjeta más rápida de esta comparativa. La especificación base para la Ultra es una velocidad de reloj de 150 MHz para el procesador principal, con la memoria a 183 MHz. Hercules pensó que esto no era suficientemente rápido y aceleró su tarjeta hasta la friolera de 175 MHz de velocidad principal y 32 MB de RAM a 200 MHz. Estas velocidades superiores mejoran considerablemente los cuadros por segundo.

Aparte de su velocidad de vértigo, la Dynamite no ofrece muchas funcionalidades extra. No tiene soporte para salida de TV y pantalla plana digital ni tampoco viene con ningún paquete de software propiamente dicho. Aunque, para ser honestos, por norma general no valoramos mucho estos paquetes. Como el resto de TNT2 de nuestra comparativa, esta tarjeta incorpora un reproductor DVD por software.

Si estás buscando la tarjeta TNT2 más rápida del mundo, la has encontrado. Hercules incluye una utilidad de "sobreaceleración" que permite poner la tarjeta a 200 MHz con 235 MHz de reloj principal (la estabilidad ya dependerá de tu sistema, o sea que más te vale tener un buen ventilador...).



La Dynamite TNT2 Ultra es la tarjeta basada en el chip TNT2 más rápida del mundo.

PC Juegos y Jugadores — VEREDICTO FINAL

A FAVOR: Es la TNT2 Ultra más rápida del planeta, y si tu sistema lo soporta, la puedes acelerar para ir más rápido aún.

EN CONTRA: No lleva programas adicionales (pero no es una gran pérdida).

VEREDICTO: Ésta es la mejor: reservadnos una docena.

COMPARATIVA TNT2

Todos los rendimientos, salvo los del programa 3D Mark, están en cuadros por segundo. Para las pruebas 3D Mark 99, el Juego 1 es un juego de carreras y el Juego 2 es un juego en primera persona.

	3D MARK 99						FORSAKEN			QUAKE II			
	3D MARKS		16 Bits		32 Bits								
	1280X1024	640X480	JUEGO 1	JUEGO 2	JUEGO 1	JUEGO 2	640X480	800X600	1024X768	640X480	800X600	1024X768	1600X1200
Hercules Dynamite TNT2 Ultra	1590	2851	45,1	50,2	42,8	45,6	125,72	114,20	89,45	60,7	58,3	56,3	27,1
Creative Labs 3D Blaster TNT2 Ultra	1537	2797	43,2	49,4	41,8	45,2	122,26	112,83	86,45	56,6	53,7	50,9	27,0
Guillemot Maxi Gamer Xentor32	1549	2815	44,3	50,3	42,4	45,8	124,51	114,33	85,79	58,7	54,8	51,6	27,5
Elsa Erazor III	1472	2693	38,0	44,1	34,2	37,5	118,47	109,65	82,21	51,8	51,6	46,6	21,3

CREATIVE LABS

3D Blaster TNT2 Ultra

FABRICANTE: Creative Labs (www.creative.com). **DISTRIBUIDOR:** Creative Labs (Tel: 93 470 31 50). **PRECIO (SIN IVA):** 36.983 pesetas.

En el pasado, Creative Labs ha tenido una filosofía minimalista de diseño de tarjetas de vídeo. En esta ocasión, Creative Labs ha decidido dar un paso adelante, al menos en términos de controladores.

Siguiendo el ejemplo de Metabyte, Creative ha cogido un diseño de referencia (en este caso, una TNT2 Ultra de 32MB, a 150 MHz de reloj principal y una RAM a 183 MHz) y la ha mejorado con un software impresionante. Con el nombre de Unified, este software da a la placa de Creative compatibilidad con los antiguos juegos basados en Glide. Lo hace mediante lo que se conoce como "Envoltorio D3D" que traduce las llamadas a Glide directamente a D3D. No es tan rápido ni fiable como jugar con una tarjeta 3dfx, pero para aquellos jugadores que quieran utilizar juegos sólo compatibles con el sistema de 3dfx, como Tribes, ésta es la única TNT2 que lo hará posible.

Además de Unified, Creative también incluye una práctica salida de TV, pero no funciona a la perfección y algunos jugadores encontrarán una calidad de imagen un tanto pobre. Al igual que la tarjeta Hercules, la 3D Blaster incorpora una utilidad de "sobreaceleración" que permite aumentar la velocidad de reloj principal hasta los 183 MHZ, con la RAM a 220 MHz.

PARA PC Juegos y jugadores **VEREDICTO FINAL**

A FAVOR: TNT2 Ultra; los controladores de Unified posiblitan jugar con Glide, aunque de forma lenta; salida de TV.

EN CONTRA: Rendimiento mediocre para una TNT2; la salida de TV no ofrece buena calidad.

VEREDICTO: Si quieres jugar a los viejos juegos basados en Glide, esta es la única tarjeta que te permitirá hacerlo.

GUILLEMOT

Maxi Gamer Xentor32

FABRICANTE: Guillemot International (www.guillemot.com). **DISTRIBUIDOR:** Guillemot (Tel: 93 590 69 60). **PRECIO (SIN IVA):** 35.336 pesetas.

A pesar de que la caja dice que el reloj va a 175 MHz, con una memoria a 183 MHz, una rápida ojeada bajo la cubierta nos reveló que la RAM en esta tarjeta va a 195 MHz. Guillemot explica que cierto porcentaje de sus tarjetas se distribuyen con esta RAM más rápida, de modo que los más afortunados se harán con una de estas tarjetas más rápidas.

A pesar de la velocidad de su reloj interno y de su RAM, la Xentor32 no llega a la marca establecida por la Hercules Dynamite TNT2 Ultra, y en los sistemas más rápidos, la diferencia se acentúa. No obstante, si utilizas un PII a 300 MHz o más lento, te puedes ahorrar un buen pico, y además ganar la funcionalidad de salida de TV.

Al igual que los antiguos productos de Creative, Guillemot no dedica mucho tiempo a pulir sus controladores. Éste es el principal motivo por el que la Xentor no es tan rápida como podría. Además, a medida que las otras empresas continúen mejorando sus controladores, el rendimiento de la Xentor podría deteriorarse aún más en relación a sus competidoras.

PARA PC Juegos y jugadores **VEREDICTO FINAL**

A FAVOR: Alta velocidad de reloj.

EN CONTRA: Como esta tarjeta utiliza los controladores de referencia de NVIDIA, no es ni de lejos tan rápida como lo podría haber sido.

VEREDICTO: Teniendo en cuenta el precio, esta tarjeta no es una mala elección. Sólo esperamos que Guillemot se decida y mejore sus controladores.

ELSA

Erazor III

FABRICANTE: Elsa (www.elsa.com). **DISTRIBUIDOR:** Hercom Microcomputer (Tel: 902 373 373). **PRECIO (SIN IVA):** 24.900 pesetas.

Aunque la Erazor viene con 32 MB de RAM, dicha memoria sólo va a 150 MHz, y el reloj principal de la tarjeta son unos meros 125 MHz, lo que la convierte en la tarjeta más lenta de la lista. Con su precio, se comprende, pero hubiese sido una gran idea si Elsa hubiese ofrecido dos versiones: la estándar y la TNT2 Ultra.

En el apartado de versiones cabe destacar que la Erazor III dispone de una salida de vídeo opcional, en cuyo caso su precio es de 28.990 pesetas.

Si la Erazor fuese la mitad de rápida que las otras tarjetas de la comparativa, la recomendaríamos como la mejor elección. Por su precio, vale la pena tenerla en cuenta, pero su rendimiento es mediocre.



VEREDICTO FINAL

A FAVOR: Bajo coste.

EN CONTRA: Es la TNT2 más lenta de la lista.

VEREDICTO: En sistemas de gamas baja y media, la diferencia entre la Erazor y las demás TNT2 es nominal, pero en sistemas de gama alta, la Erazor se queda atrás.

El desafío de AMD

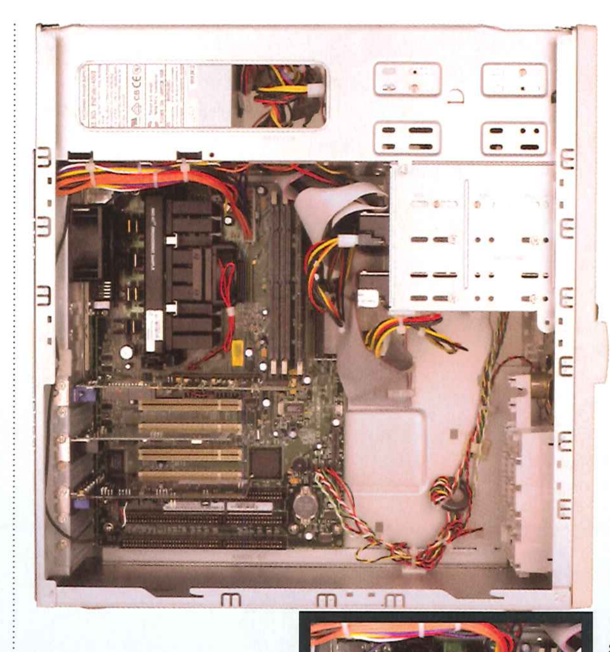


Con el K7, ¿ha conseguido AMD tomar finalmente la iniciativa en su pugna con Intel?

Todos aquellos que sigan habitualmente las noticias relacionadas con la tecnología sabrán que últimamente Microsoft tiene algunos problemas con el gobierno de Estados Unidos. De hecho, en el momento de imprimir estas líneas, el periódico *USA Today* había anunciado que el Departamento de Justicia ha contratado a dos gabinetes para estudiar cuál sería el mejor modo de dividir a Microsoft para causar el mínimo daño a la economía. Por sí mismo, este hecho no significa que el gobierno haya llegado a la conclusión de que Microsoft sea un monopolio ni que tenga planes serios para dividir al gigante del software. Aun así, son ideas de las que se habla.

En lo que se refiere a Intel, sin embargo, parece que el gigante de los microprocesadores no va a tener problemas de este tipo en un futuro cercano. Intel sí llegó a tener, de hecho, el control total del mercado en los tiempos del humilde 486. Compañías como AMD y Cyrix contaban con CPU para competir, algunas de ellas muy buenas, pero ningún fabricante de ordenadores estaba dispuesto a entrar en tratos con ellas por temor a que Intel dejara de trabajar con él. Hoy en día, Cyrix está prácticamente fuera del mercado, pero AMD ha estado dando señales prometedoras desde que lanzó su línea de procesadores K6-2 con soporte para 3DNOW!. Aunque en esta revista no nos mostramos muy entusiasmados con esta línea en lo que se refiere a juegos (incluso algunos títulos que sacaban partido del juego de instrucciones 3DNOW! funcionaban mucho más rápido en los baratos Celeron de Intel), los fabricantes de ordenadores sí que lo han hecho. Gracias al K6 y al K6-2, hoy en día AMD domina el mercado de PC por debajo de las 150.000 pts.

Sin embargo, Intel mantiene un control férreo sobre la gama alta, y asegura su liderazgo lanzando procesadores más rápidos y potentes. Desde la época del 486, AMD no ha sido capaz de fabricar ningún procesador que compita de igual a igual con Intel, tanto en aplicaciones de productividad como en juegos. Es por esto que el K7 podría suponer el inicio de una nueva era.



Aunque, a primera vista, el Slot A y el K7 parecen casi idénticos al Slot 1 y al Pentium II, estos componentes son, de hecho, muy distintos. Para hacer funcionar un K7 es necesaria una placa base de AMD.

El K7 (o Athlon, como se le llama en círculos técnicos), es una pequeña y ultradelgada pieza de silicio con unas prestaciones impresionantes. Sobre el papel, he aquí cómo se comporta frente al Pentium III de Intel, así como frente a su hermano pequeño, el K6-3.

Si nos basamos estrictamente en los datos del recuadro, el K6-3 parece superior al Pentium III en todos los aspectos, pero en el banco de pruebas no ha hecho gala de esa supuesta superioridad. Sin embargo, en lo que se refiere al K7, las pruebas que hemos realizado han demostrado que, al menos en esta fase de su desarrollo, el K7 es un chip enormemente potente. Si esto fuera un análisis en lugar de un avance, nos habríamos vuelto locos ejecutando todos nuestros juegos de pruebas sobre un equipo con el K7 a 600 MHz. Pero como no lo es, nos hemos limitado a hacer las pruebas suficientes para saber si las afirmaciones de AMD sobre la superioridad del K7 estaban basadas en hechos reales y no sólo en datos teóricos.

Uno de los detalles más interesantes que se deduce de estas pruebas es algo sutil. Es curioso observar cómo el K7 vence al Pentium III en las pruebas de Quake II tanto a 640 x 480 como a 800 x 600, pero a 1.024 x 768 ambos equipos ejecutan Quake II a una velocidad muy similar. Es más, a 1.600 x 1.280 el Pentium III consigue una ventaja de casi 4 imágenes por segundo. A esta última resolución, esperábamos encontrar prácticamente el mismo número de cuadros por segundo en ambos sistemas. Estas expectativas se basaban en el hecho de que ambos equipos estaban utilizando la misma tarjeta gráfica y los mismos

COMPARACIÓN DE SISTEMAS

CARACTERÍSTICA	AMD K7 (SLOT A)	PENTIUM III (SLOT 1)	AMD-K6 III (SUPER 7)
Operaciones por ciclo de reloj	9	5	6
"Pipelines" de enteros	3	2	2
"Pipelines" de coma flotante	3	1	1
Tamaño del caché de 1er. nivel	128 KB	32 KB	64 KB
Tamaño del cache de 2o. nivel	de 512 KB a 8 MB	de 512 KB a 2 MB	256 KB (en chip)
Velocidad del bus de sistema	200 MHz (escalable a más de 400 MHz)	66 a 100 MHz (planeado a 133 MHz)	de 66 a 100 MHz
Ancho de banda másimo del bus	1.6 a 3.2 GB/s	800 MB/s to 1.06 GB/s	800 MB/s
Número de transistores por "die"	~22	~9.5	~21

CARA A CARA

PROCESADOR K7 DE AMD A 600MHZ

Tarjeta de vídeo Diamond Viper V770 TNT2 Ultra de 32 MB. 128 MB de SDRAM

RESULTADOS

Quake II (sin optimizaciones 3DNOW! en el juego)

640 x 480: 128,9 fps
800 x 600: 101,1 fps
1.024 x 768: 69,1 fps
1.600 x 1.200: 26,0 fps

3DMark 99 MAX

Configuración: 800 x 600, color de 16 bits, Z-buffer de 16 bits, frame-buffer triple, utilizando optimizaciones para 3DNOW!

6,883 3DMarks
12,295 CPU 3DMarks
Juego 1 Carreras: 75,6 fps
Juego 2 Primera persona: 63,2 fps

PROCESADOR PENTIUM III DE INTEL A 600MHZ

Tarjeta de vídeo Diamond Viper V770 TNT2 Ultra de 32 MB. 128 MB de SDRAM

RESULTADOS

Quake II (sin optimizaciones SSE en el juego)

640 x 480: 120,0 fps
800 x 600: 99,8 fps
1.024 x 768: 69,3 fps
1.600 x 1.200: 29,9 fps

3DMark 99 MAX

Configuración: 800 x 600, color de 16 bits, Z-buffer de 16 bits, frame-buffer triple, utilizando optimizaciones para PIII.

5,653 3DMarks
8,916 CPU 3DMarks
Juego 1 Carreras: 59,9 fps
Juego 2 Primera persona: 53,6 fps

controladores. La razón para estas diferencias es que, en los PC de hoy en día, las transformaciones y la iluminación 3D (dos elementos fundamentales del flujo de datos 3D) son manejadas por la CPU, y el K7 aprovecha para mostrar su considerable potencia con números de coma flotante en las resoluciones bajas. Por el contrario, la velocidad de relleno es un factor que proporciona la tarjeta gráfica. A pesar de toda su potencia, el TNT2 no tiene la velocidad de relleno necesaria para mantener una alta tasa de imágenes por segundo a resoluciones super-altas (por supuesto, ningún otro chip es capaz de hacerlo). En este caso, el Pentium III resulta vencedor. ¿Por qué? Para ser honestos, no estamos seguros. Podría ser debido a que Diamond hubiera llevado a cabo mejores optimizaciones para el Pentium III en su controlador o podría tratarse de un punto débil en el bus AGP del K7. Hasta que no probemos más sistemas de este tipo no podremos estar seguros, pero podéis estar seguros de que seguiremos investigando este asunto.

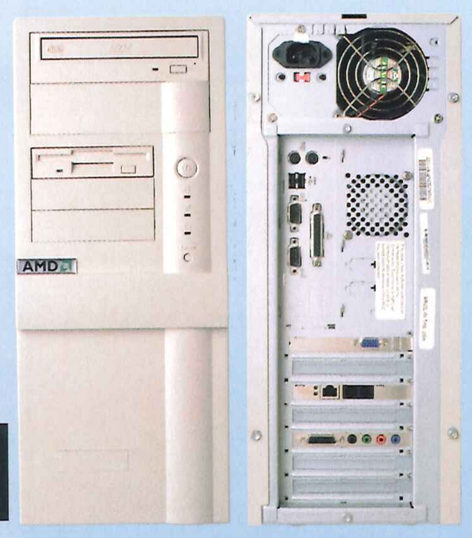
¿Y a qué viene todo este revuelo sobre las míticas matemáticas de coma flotante de las que todo el mundo habla en relación con los juegos 3D? La aritmética de coma flotante es, simplemente, un modo de representar un número real utilizando una coma decimal "flotante" en lugar de una fija. Gracias a ella es posible realizar operaciones matemáticas más precisas que las que son posibles con los números enteros sin parte decimal. Las técnicas de coma flotante son especialmente útiles para cáculos geométricos que son muy comunes en las aplicaciones gráficas en 3D que tratan con la física, la geometría y estructuras de triángulos (por ejemplo, los juegos 3D).

Es probable que la principal ventaja de la línea Pentium II/III sobre los K6-2/3 sea su capacidad para calcular un número considerablemente mayor de operaciones en coma flotante en menos tiempo. Aunque la llegada de la arquitectura K6-2/3 acercó a los K6 a los niveles de rendimiento en juegos de los Pentium II/III, esta mejora sólo era perceptible en juegos que tuvieran soporte directo para 3DNOW!. Con la llegada del K7, la arquitectura ha ganado un nuevo motor de coma flotante de alto rendimiento que no necesita de optimizaciones 3DNOW! para ser más rápido que el Pentium II/III. Y, según parecen indicar nuestras pruebas 3DMark 99 MAX, con optimizaciones 3DNOW!, el K7 supera todavía más al Pentium III con SSE.

Por lo que respecta a 3DNOW!, ha sido mejorado significativamente con la llegada del K7. Además de las 21 instrucciones existentes, se han añadido otras 24 nuevas. Doce de estas nuevas instrucciones mejoran los cálculos con enteros optimizados para multimedia, que se usan en aplicaciones como el reconocimiento de la voz y el procesado de vídeo. Siete instrucciones aceleran el movimiento de los datos para conseguir gráficos más detallados y nuevas funcionalidades en los "plug-ins" de los navegadores de Internet y en otra aplicaciones multimedia. Las cinco instrucciones restantes mejoran el rendimiento de las aplicaciones de comunicaciones, incluyendo los módems por software, los módems ADSL por software y el proceso de sonido MP3 y Dolby Digital surround. Tal y como ocurre con la versión original de 3DNOW! y con SSE, el equivalente de Intel, estas instrucciones deben incluirse de forma explícita en una aplicación para sacar partido de ellas. Pero dada la fuerte venta de los procesadores de AMD, no nos sorprendería en absoluto que aumentara rápidamente el número de programas optimizados para 3DNOW!.

En el momento de imprimir estas líneas, AMD está entregando el K7 a los fabricantes de ordenadores en versiones de 500, 550, 600 y 650 MHz. Así que la pregunta resulta clara: ahora que AMD parece que finalmente cuenta con un procesador que puede no sólo igualar, sino mejorar, al Pentium III, ¿vale la pena comprar uno? En el pasado, los precios bajos han sido un elemento positivo muy importante en el éxito de AMD. Aunque el K7 debería ser más barato que sus contrincantes de Intel a la misma velocidad, la diferencia no será, con toda seguridad, tan acentuada como en el caso de los K6-2 y los Pentium III. Aun así, nuestra opinión se decanta mucho hacia un sí: vale la pena comprar un equipo basado en un K7. Por supuesto, puede que sea una buena idea esperar un mes o dos para ver si aparece algún problema de incompatibilidades. Además, aquellos que pretendan actualizar su equipo actual, deberían tener en cuenta que, a pesar de que el K7 se parece mucho a un Pentium II/III y que la ranura Slot A en la que se aloja en la placa base parece que podría aceptar un Pentium III, se trata de componentes eléctricamente incompatibles. Si se quiere utilizar un K7 hay que comprar una nueva placa base que haya sido diseñada para trabajar con él. Por nuestra parte, iremos analizando estos sistemas tan pronto como empiecen a aparecer.

PCJ



Hoy en día es fácil confundirse: Los equipos basados en AMD se parecen cada vez más a los de Intel. ¿Quién puede encontrar las diferencias?

3dfx: La nueva generación

El «T-Buffer» será la característica clave de la próxima tarjeta gráfica de 3Dfx

Tan solo algunos meses después de las últimas noticias sobre la línea Voodoo3, 3dfx ya está comentando algunos detalles de su próxima tarjeta de nueva generación.

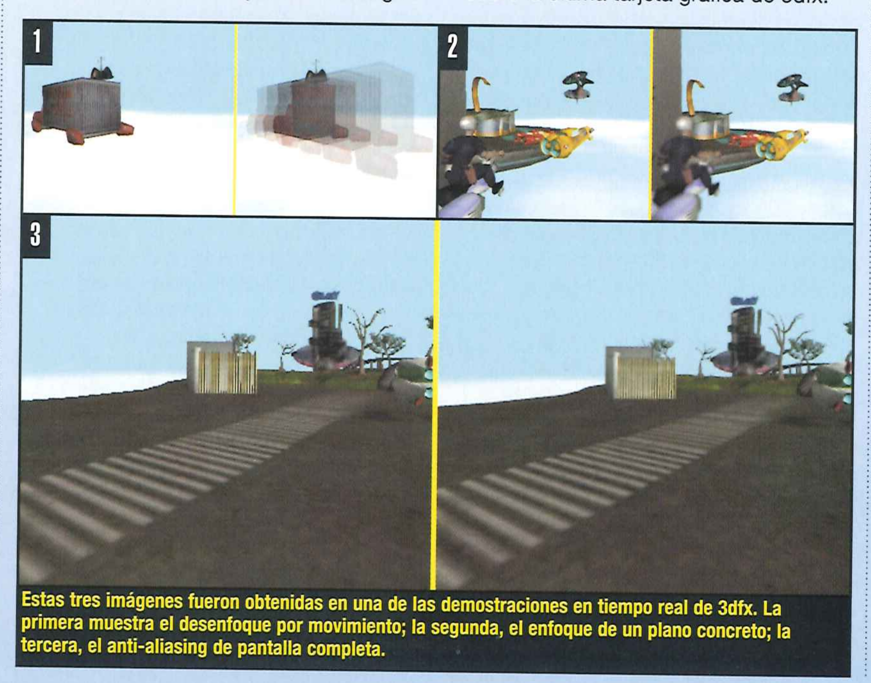
Aunque en el momento de preparar la revista no estaba disponible una versión completa en silicio, 3dfx dejó ver algunas demostraciones técnicas en tiempo real que ilustraban muchas de las posibilidades de la nueva tarjeta, y que nos dejaron ansiosos por ver más. Como detalle interesante, fueron necesarias ocho tarjetas Voodoo2 para que la simulación pudiera mantener una velocidad sostenida de 60 imágenes por segundo con todos los nuevos efectos activados. Por supuesto, este hecho sólo será significativo si la nueva tarjeta de 3dfx es capaz de correr por sí misma tan rápido como lo hacen sus ocho hermanas pequeñas cuando trabajan juntas. Dicho esto, 3dfx nos ha asegurado que cuando aparezcan sus nuevas tarjetas con el «T-Buffer», será posible realizar efectos como el «anti-aliasing» espacial a pantalla completa en tiempo real, el desenfoque por movimiento, el enfoque de planos concretos y las sombras y reflexiones suaves, todo ello a una velocidad constante de 60 imágenes por segundo. Este hito, si se consigue, permitirá a los diseñadores de juegos dar enormes saltos adelante en el área de los gráficos y el contenido artístico.

El «T-Buffer» recibe su nombre de Gary «T» Tarolli, vicepresidente y director técnico de 3dfx, y la empresa cree que, gracias a él, los PC de consumo estarán mucho más cerca de simular el mundo real. O, al menos, un poco más cerca de igualar los efectos de películas como *Bichos*. De hecho, esta película fue utilizada una y otra vez durante la presentación de 3dfx para destacar algunos de los increíbles efectos que deberíamos encontrar en los juegos preparados para T-Buffer que aparecerán en el futuro.

La función principal del T-Buffer es tratar de resolver el problema del *aliasing* en los gráficos por ordenador. El *aliasing* lo constituyen, por definición, los errores en la imagen que aparece en la pantalla cuando se muestrea una imagen real utilizando una resolución insuficiente. Según 3dfx, estos errores (o efectos no deseados) se manifiestan de tres formas distintas: espacial (escaleras y salto de puntos), temporal (animación a saltos) y enfoque (falta de desenfoque en la zona periférica de visión). A pesar de que la mayoría de tarjetas 3D de hoy en día incorporan una técnica conocida como *anti-aliasing* (pensada para eliminar los efectos del aliasing), 3dfx afirma que T-Buffer es, hoy en día, la única solución por hardware a este problema. También afirma 3dfx que el resto de tarjetas utilizan una serie de «trucos para realizar el *anti-aliasing* que las hacen extremadamente lentas cuando activan esta característica.

En esta sección estamos siempre encantados de escuchar novedades técnicas en lo que se refiere a tarjetas de vídeo, pero siempre hay algunos detalles importantes a tener en cuenta, a pesar de lo impresionantes que estas características puedan parecer. Si la tecnología requiere que los programadores de juegos escriban con un código especial para el conjunto de características de un acelerador de un tipo o marca concreto, existe el riesgo de que estas posibilidades mueran antes de aparecer en ningún juego, por muy impresionantes que sean. En este sentido, una de las mejores características del T-Buffer es que, al menos en lo que se refiere a su capacidad de anti-aliasing de la imagen completa, no es necesario que el juego cuente con código especial para activar esta posibilidad. De hecho, los usuarios deberían poder activar y desactivar esta opción en todos sus juegos actuales a través de las Propiedades de Pantalla de la tarjeta, sin importar el API utilizado. El resto de estas características se incorporará inicialmente a Glide, pero se espera que el soporte para OpenGL y Direct3D se añada poco después. Dado que estas posibilidades requieren que los programadores escriban un código específico en sus juegos, será interesante ver cuáles de ellos adoptan inicialmente esta tecnología.

En resumen, el T-Buffer podría ser justo lo que 3dfx está buscando para conquistar de nuevo el corazón de los «profesionales» de los juegos. Aunque actualmente se conoce muy poco más acerca de la próxima tarjeta de 3dfx, hemos sabido que soportará, con toda seguridad, el uso de color de 32 bits. En lo que se refiere al soporte para texturas grandes, sólo podemos desear que lo incluya. Sigue esta sección en los próximos meses para tener más noticias sobre la última tarjeta gráfica de 3dfx.



Estas tres imágenes fueron obtenidas en una de las demostraciones en tiempo real de 3dfx. La primera muestra el desenfoque por movimiento; la segunda, el enfoque de un plano concreto; la tercera, el anti-aliasing de pantalla completa.

LOGITECH

WingMan Extreme Gamepad



FABRICANTE: Logitech (www.logitech.com). **DISTRIBUIDOR:** Logitech (Tel: 91 419 11 40). **PRECIO (SIN IVA):** 7.672 pesetas.

Logitech nos decepcionó con su WingMan Gamepad. A pesar de que nos gustó muchísimo su dlseño ergonómico, la sensitividad del D-pad del WingMan era una de las peores que hemos visto. Dicho esto, tenemos que reconocer que nuestra confianza en Logitech ha renacido con el lanzamiento del WingMan Extreme.

El Extreme utiliza el mismo diseño ergonómico que el WingMan original (dejando de lado algunos cambios de color) y es el controlador más confortable que hemos utilizado nunca, mejor incluso que el SideWinder, el peso pesado de Microsoft. Aunque es cierto que el controlador de Logitech hace suyos varias características del SideWinder, supera a sus competidores en una serie de pequeños pero significativos detalles. Para empezar, el diseño de boomerang (que ya se ha hecho común) ha sido refinado hasta el extremo en que el cansancio de la mano se reduce hasta niveles que nunca habíamos visto antes, incluso después de sesiones maratonianas. La situación de los botones es también excelente. Como el SideWinder, el Extreme tiene seis botones estándar y tres de selección, además de dos gatillos adicionales en la parte inferior. De todas formas, lo mejor es que uno de los botones de selección activa y desactiva la nueva función del Extreme: el nuevo controlador de Logitech incorpora una opción «tilt» (un mecanismo que controla los ejes X e Y en los juegos con sólo inclinar el controlador en distintas direcciones, similar al que utiliza el FreeStyle Pro GamePad de Microsoft). Para rematar la faena, Logitech no ha alterado su excelente diseño para dar cabida a esta posibilidad.

Los *gamepads* con forma de boomerang son la tendencia dominante hoy en día, y el Extreme es el mejor de todos.

Incluso para aquéllos que no deseen utilizar esta opción del Extreme, este controlador cuesta poco más que el WingMan original, y como mínimo, estarán seguros de que el D-pad funcionará correctamente. Por 8.900 pesetas (IVA incluido), el Extreme es una ganga, y cualquiera que necesite un nuevo controlador, tanto en versión USB como en versión para puerto de *joystick* (el Extreme incluye ambas conexiones), quedará muy satisfecho con su rendimiento.

PCJ

PARA PC Juegos y Jugadores — VEREDICTO FINAL

A FAVOR: Moy cómodo; situación de los botones excelente; cuenta con conexiones USB y para puerto de joystick; buena opción «tilt».

EN CONTRA: Aún estamos buscando algo...

VEREDICTO: Es el primer controlador que ha pasado por nuestros laboratorios.

LOGITECH

SoundMan X2

FABRICANTE: Logitech (www.logitech.com). **DISTRIBUIDOR:** Logitech (Tel: 91 419 11 40). **PRECIO (SIN IVA):** 17.155 pesetas.

Los SoundMan fueron el primer intento de Logitech de introducirse en el mercado de los altavoces para PC. Ya entonces nos gustó su diseño compacto a la vez que nos impresionó su fidelidad. Hecho de un material de alta tecnología llamado «plástico», los SoundMan consistían en un conjunto de altavoces de tres piezas lo suficientemente resistentes como para aguantar el peso de un Jeep. Esta resistencia es importante, ya que el subwoofer estaba diseñado para ser colocado debajo de un monitor pesado.

Ahora llegan los SoundMan X2. También esta vez los altavoces están hechos de ese material propio de la era espacial, llamado «plástico» (aunque nos burlemos un poco, hay que reconocer que el diseño de Logitech es mucho más sólido que el de la mayoría de altavoces con caja de plástico). Sin embargo, y a diferencia de los SoundMan originales, el usuario sólo puede controlar el volumen y los graves, mientras que no existe ningún ajuste para los agudos. Aunque esto no debería ser un problema para los usuarios que dispongan de una tarjeta de sonido que les permita ajustar los agudos en los Controles Avanzados de la ventana de Control de Volumen, aquéllos que no dispongan de esta posibilidad quedarán algo decepcionados con los X2. Hemos comprobado que, ajustando «artificialmente» al máximo los controles de graves y agudos, sólo es posible conseguir un sonido algo superior a la media. Teniendo en cuenta lo fácil que hubiera sido para Logitech ajustar el control de graves para trabajar con frecuencias más bajas e incorporar algún tipo de ajuste del nivel de agudos en los satélites, no hay excusa para el mediocre sonido que producen estos altavoces en su configuración por defecto.

Los SoundMan X2 de Logitech hubieran estado mejor servidos con algo menos de pompa y algo más de sentido común.

En su estado actual, sólo podemos recomendar estos altavoces para aquéllos que anden justos de espacio y presupuesto, e, incluso en ese caso, sólo si pueden ajustar las frecuencias altas y bajas a través de Windows.

PCJ

PARA PC Juegos y Jugadores — VEREDICTO FINAL

A FAVOR: Diseño compacto; los altavoces suenan bien cuando han sido ajustados a través de Windows.

EN CONTRA: La calidad de sonido que ofrecen de fábrica deja mucho que desear; no cuentan con ajuste de agudos; el subwoofer no genera suficientes bajos cuando se ajusta a través de Windows.

VEREDICTO: Estos altavoces pueden ser adecuados para utilizarlos con un reproductor portátil de CD, pero resultan insuficientes para jugar.

Nada nuevo que resaltar

Por T. L. McDonald



En lo que se refiere a Unreal, estoy en minoría: aunque a casi todos los miembros de la redacción les encantó, a mí no me impresionó ni pizca, y tampoco me ha impresionado el disco de misiones oficial. Hasta en el nombre, el primer complemento para Unreal, *Return to Na Pali*, me provoca una sobrecogedora sensación de aburrimiento.

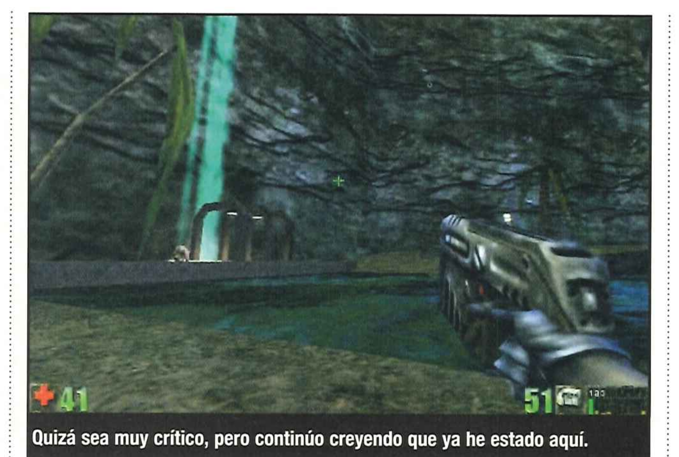
Quizá la única cosa que vale la pena del juego es la secuencia de vídeo que explica cómo nos devuelven al planeta después de haber escapado en la primera parte. En definitiva, para mí es una completa basura que está entre los añadidos más malos que he llegado a comentar en esta columna.

Los 12 niveles son nuevos, pero tienen el mismo aspecto y ambiente que los del original: la típica perspectiva en primera persona y unos corredores sin fin. Una vez se me pasó la impresión provocada por la asombrosa cascada del *Unreal* original, la sensación de monotonía se apoderó de mí. Aquí pasa lo mismo, pero realmente ha empeorado. Esto tiene más botones que la cabina de un avión. Botones pequeños, botones grandes, botones rojos, botones amarillos. Es la locura de los botones. Es la botonmanía. ¿Es algún chiste privado de los creadores? Me gustaría que los puzzles ofrecieran algo más que correr a toda velocidad hasta una pared para activar el gran botón rojo. Sencillamente, no es *normal*.

Hay que admitir que *Return To Na Pali* sí ofrece una pequeña dosis de brillantez en lo que se refiere a tres nuevas criaturas. Encontrarás unos pequeños reptiles que se mueven muy rápido y tienen unos dientes muy afilados. Sólo atacan en grupos, y si se acercan antes de que los mates ya eres parte del pasado. Te clavan sus colmillos y te matan antes de que puedas reaccionar. Uno solo no es ningún problema, y probablemente opte por retirarse y no atacar. Pero si sobrevive, es muy probable que regrese con una manada. Un buen guión y un buen diseño para este monstruo.

El disco también añade una araña que escupe algo repulsivo. Recuerdo haberme encontrado con esa criatura en *Eye of The Beholder, Might and Magic* y, bueno, de hecho en todos los demás juegos de rol y de acción en primera persona. El tercer personaje de la lista es un marine espacial con un rifle y un lanzacohetes. Aparte de los reptiles mencionados, los monstruos no son aptos para principiantes. El desarrollador del añadido, Legend, ha optado por modelos clásicos a la hora de introducir nuevas armas, algo que encontrará una buena acogida entre aquellos a los que no les acababan de gustar todas esas armas de ciencia-ficción del juego original. Podemos encontrar un rifle de asalto de gran calibre, un lanzacohetes y el clásico lanzagranadas, que incluye un modo de disparo secundario de explosión por control remoto. En realidad no hay nada innovador, pero son elementos que enriquecen el universo *Unreal*. Se incluyen siete nuevos niveles en el apartado multijugador que no estan mal, pero no matan. Los nuevos modos multijugador (gravedad, invisibilidad, marine match y terrain weapon match) ofrecen poco, por lo que difícilmente podrán competir con los modos gratuitos que encontrarás en PlanetUnreal.

Todo el asunto tiene un aire de vagancia e indiferencia. Lo más impresionante es que este añadido fue creado por Legend, que está trabajando duramente en uno de los juegos del mismo género que más promete: *Wheel of Time*. Es una de las más viejas compañías de juegos, y está entre las pocas y preciadas desarrolladoras que se preocupan por dotar a sus juegos de un contenido profundo y de un desarrollo fluido. ¿Cómo han podido desperdiciar una oportunidad de oro para añadir más jugabilidad al motor de juego más potente del mercado? es un completo misterio. El guión de *Unreal* tiene mucho más potencial del que realmente se utiliza y los textos resultan aburridos. De todas formas, lo más preocupante es que Legend también será la compañía que desarrollará *Unreal II*. Hay que hacer notar que la pagina web de Legend no comenta nada sobre *Return*



Quizá sea muy crítico, pero continúo creyendo que ya he estado aquí.

> La primera extensión «oficial» de Unreal ha decepcionado a nuestro peculiar especialista tanto como el juego original.



Esta especie de cocodrilos te despacharán en seguida. Elimínalos desde lejos y evita quedarte quieto.

PARCHES*

Dungeon Keeper 2 Pack #1 (Electronic Arts): esta primera actualización contiene un nuevo nivel llamado Olympia, el cual puede ser jugado en modo escaramuza o multijugador. *DK2PACK1.ZIP*

Kingpin v1.1 (Interplay): Nota: Esta actualización hará que los juegos guardados previamente sean incompatibles. El parche mejora los siguientes problemas: largas esperas al cargar un nivel; arregla la pausa durante las partidas en el modo multijugador; optimiza el vector de vértices de ayuda; permite el acceso a la consola en modo multijugador, sólo visiona la introducción una vez; optimiza la tabla de resultado, permite más jugadores; arregla un modelo erróneo que permitía el aspecto de rata de alcantarilla en el modo multijugador; arregla el error que hacía desaparecer al jugador cuando este era triturado en modo para un jugador; anula el uso de Alt-Tab, que colgaba el ordenador por incompatibilidades de los controladores de pantalla; añade la opción "maxrate" para los servidores; arregla el aspecto cuando sufrías daño en el personaje en el modo multijugador; arregla el muestreo de la identificación de los jugadores; en servidores Linux, se ha eliminado la opción Ver Armamento; reducido el tráfico de datos al iniciar una partida en red, que colgaba a algunos jugadores; añade "dm_realmode", que sólo permite el uso de la pistola, la escopeta y la ametralladora; arreglado el problema de llamada de conexión, evitando repetidas llamadas después de elegir Empezar Juego en el menú Gangbang; permite la presencia de más de un lector de CD-ROM; eliminada la calidad de sonido para sistemas de 64 MB; la escopeta ahora no se recarga automáticamente al agacharse; codificación de colores para identificar (rojo = enemigo y verde = aliado); añade el uso (audible) de teclas de habla en multijugador; automáticamente selecciona la escala de con la elección de velocidad. *KPIN1_1.ZIP*

KINGPIN

Starsiege Tribes v. 1.6 (Sierra): Este parche está destinado a corregir un gran número de bugs entre cliente y servidor, además de añadir un par de nuevos elementos. Los cambios a la historia completa desde la versión 1.0 se pueden encontrar en el archivo release.txt. Esta actualización también abarca muchos de los problemas que tenían algunas tarjetas 3D relacionados con OpenGL. Aviso: las tarjetas 3Dfx no funcionarán en modo OpenGL, sólo en modo Glide. *R10T16.ZIP*

Total Annihilation Kingdoms v 1.1 (Cavedog): Arregla el bug que mantenía la configuración de equipo después de cargar una escaramuza guardada. Arreglado un bug relacionado con el transporte de unidades: las unidades al ser transportadas ya no tendrán ajustes de efectos de área. Nuevas órdenes de teclado: ahora las unidades podrán atacar a la vez que se mueven; permite añadir a un grupo seleccionado unidades de la categoría seleccionada; permite seleccionar todas las unidades de una categoría existente de la pantalla; añade un comando muy parecido a la instrucción "Control-Z", auqnue en este caso sólo añade las unidades del mismo tipo en pantalla. *TAKV1.ZIP*

* ENCONTRARÁS TODOS ESTOS PARCHES EN EL CD-1 Y EN EL ARCHIVO DE PARCHES DE WWW.PCGAMER.COM



Algunos de los niveles interiores tienen cierto interés, pero no el suficiente como para justificar esta extensión.


La araña Boris, ¿Impresionante, no? Uno de los tres nuevos monstruos es este frecuentísimo arácnido.

to Na Pali. No se podía esperar algo así ni de Legend ni de *Unreal*.

Mientras tanto, *Unreal Tournament* ha sido retrasado de nuevo. ¿Realmente se necesita un año entero para eso? ¿Qué está pasando? Han desaparecido o se han descuidado muchos de los mejores modos creados por usuarios, como *Naliforts, Fear, Crest of Dharim, Omega y Force Recon*, con lo que el estado actual de *Unreal* es bastante triste.

Un evento bastante interesante ha sido la entrada de una compañía llamada Gamekey en la comunidad de *Unreal*. Gamekey es propietario de varios dominios como por ejemplo *Quakefiles.com, Unrealfiles.com*, etcétera. Usando sus dominios, los jugadores pueden llevar a cabo búsquedas personalizadas de parches, modos, añadidos y otros archivos relacionados con un juego en particular. El sistema parece funcionar bastante bien en ambos sitios: *Quakefiles* y *Unrealfiles*. Varios más van a venir, incluyendo *Halflifefiles.com, Sinfiles.com, Tombraiderfiles.com, Daikatanafiles.com, Mechfiles.com, Doomfiles.com, Doom2000files.com* y *Shogofiles.com*. La oferta es bastante amplia. Pero, ¿dónde esta Civilizationfiles.com?

Y en otras noticias...

Firaxis continua depurando *Alpha Centauri* con extensiones accesibles por internet en www.alphacentauri.com. Lo nuevo de la versión 4.0 es «The Manifold Nexus»: Las ruinas de un gran complejo alienígena. Se refina un poco más la IA y también se incluyen algunos arreglos menores, además de las extensiones anteriores como por ejemplo The Borehole Cluster.

El último download para Myth II incluye una opción *deathmatch* que regenera las tropas perdidas en su lugar de inicio. En el mismo sitio (www.bungie.net) podrás encontrar dos nuevos mapas para un solo jugador (Boil and Bubble y Toil and Trouble), con un nuevo monstruo arbóreo llamado Changeling. También se pueden encontrar un montón más de mapas al igual que revisiones y rankings.

Tened un ojo puesto en The Zone (www.zone.com) porque están a punto de salir operaciones de *Fighter Ace* en las que podrá participar un gran número de jugadores, al estilo de las de Operation Torch, que tuvo lugar en julio. Se llevó como una «operación» en directo con una llamada para que los pilotos colaboraran en el ataque a varios objetivos. Éste es el tipo de eventos en directo basados en la historia real que hacen que los juegos *on line* valgan la pena.

PCJ

Descent 3

Volvamos a los túneles... ¡pero esta vez con una completa guía!

¿Es que los de *Descent 3* se creen que somos Hércules o qué? Este juego es duro, pero duro con avaricia. Por supuesto, incluso los momentos más inhumanos del juego son pan comido para los miembros de la redacción de *PCJ* (ejem, ejem), pero para los simples mortales, como tú *mismamente*, pueden resultar fatales. ¡Pero se acabó! Con la ayuda de esta suculenta guía, podrás despachar a todo ese atajo de aguafiestas subterráneos con eficacia y estilo.

Consejos básicos

El mejor consejo que podemos darte es que escojas un método de control y aprendas a dominarlo. Aunque un buen *joystick* con botón superior, acelerador, botones múltiples y eje de rotación es capaz de obrar maravillas, algunos pueden preferir la alternativa ratón/teclado, ya que resulta más rápido, más sensible y más natural para el fan de los *shooter* en primera persona... y, ya se sabe, cualquier ventaja es poca contra máquinas tan espabiladas como éstas.

Inclinarse, dar vueltas, esquivar y escabullirse en pleno combate... Se necesita un montón de práctica para realizar todo esto de forma correcta, al mismo tiempo que le das al blanco y mantienes la orientación. Aprende a moverte a izquierda, derecha, arriba y abajo sin dejar de bombardear. Si te despistas, utiliza tu RoboGuía para localizar el siguiente objetivo. ¡Asegúrate de no perderla! Presta atención a tus objetivos y a cualquier mensaje que aparezca. Para acceder al primer nivel secreto, consulta la guía del nivel 8. Para acceder al segundo nivel secreto, echa una ojeada al nivel 12.

Por cierto, no te dejes engañar por las capturas. Hemos utilizado una versión en inglés para hacer la guía, pero el juego está completamente traducido.

CAPÍTULO 1: PERSONAS DESAPARECIDAS

Centro de retención de la PTMC

Tu descenso comienza en el interior del centro de retención. Avanza y enfréntate a los dos Gyrobots que custodian el corredor. Continúa a través de los conductos de vapor y cruza por la puerta del fondo. Cárgate al Gyro y dirígete hacia la derecha. Sigue adelante hasta que llegues a una habitación de cuyo centro surgen llamaradas de fuego. Avanza con cuidado, deshazte de cualquier enemigo que encuentres y apaga la caldera. Para ello, dispara a los dos interruptores que hay situados debajo de la entrada (en esta estancia, hay cantidad de *power-ups* que podrás recoger en cuanto se apaguen las llamas).



CAPÍTULO 1: Ten cuidado con las llamas; tu nave es una chulada, pero no es incombustible.

Vuelve sobre tus pasos y cruza por la puerta superior (la cerradura se habrá abierto). Dispara al interruptor que hay dentro; esto desactivará la ventana de campo de fuerza que hay en el corredor.

Cruza por esta nueva abertura, destruye a todos los atacantes y torretas que encuentres en la zona (los misiles teledirigidos son ideales dentro de los espacios amplios), y continúa hasta el fondo de la siguiente edificación. Entra en el corredor que encontrarás allí. Baja por el túnel, sorteando a los Tubbs y Gyros que te encontrarás en su interior. Cuando divises una estancia enorme... ¡para! Antes de nada, tendrás que liquidar desde lejos a todos los enemigos que hay dentro; encontrarás bastantes, así que podrías verte rodeado. Cruza la sala y entra por el acceso que hay al otro lado. Sigue adelante (si te pierdes, utiliza a tu querida RoboGuía) y busca la llave maestra. Recógela y sal del nivel cruzando por la rejilla que hay en el corredor.

CAPÍTULO 2: LA CONSPIRACIÓN

Prisión corporativa de Novak

Empezarás en una cueva. Enciende tu faro para poder avanzar por el interior. Cuando llegues al cruce, toma por la derecha y cruza por las puertas disparando a discreción. Sigue adelante, despacha a cualquier enemigo que aparezca y suelta a tu RoboGuía cuando llegues a la salida de esta área.



La inteligencia de los robots es brillante, tenaz e implacable, y este Tubbs está encantado de poder demostrártelo.



CAPÍTULO 2: Dale a la palanca de la izquierda para activar el robot y, luego, a la de la derecha para que éste suelte el objeto que lleva.


CAPÍTULO 3: Para entrar dentro del complejo, cruza por la boca de este diabólico gigante. Ten cuidado de no tocar la lava o serás presa de los robots que patrullan.

Bienvenido de nuevo al exterior. Destruye las cuatro torres para despejarle el camino a la nave de rescate. Entra en el hangar y prepárate para la batalla. Dentro del hangar se encuentra la llave G-1; está escondida tras una de las esquinas. Después de hacerte con la llave, baja por uno de los agujeros que hay en el suelo.

En estas cuevas, tendrás que tener mucho cuidado con el robot ladrón; si consigue robarte, persíguelo sin descanso. Evita el contacto con el ácido verde que hay por toda el área. Sigue a través de la cueva hasta que llegues a un par de enormes tuberías. Entra en la que tienes más cerca; te conducirá al interior de una amplia estancia. Cruza por la puerta y encontrarás la llave R-1 en un hueco que hay en la pared. Recógela y abre las puertas. Bajando por esas dos tuberías hay unos cuantos *power-ups*, pero tu verdadero objetivo se encuentra justo enfrente.

Una vez en el interior del área de Seguridad Mínima, utiliza la llave G-1. Más adelante, en el área de Seguridad Media, necesitarás la llave R-1. Cruza por los túneles hasta que llegues a una puerta; crúzala y verás dos grandes ventanas y dos palancas. Acciona la primera palanca (la de la izquierda). Un robot entrará, recogerá un objeto y saldrá. Dispara a la segunda palanca para que el robot arroje el objeto dentro del tanque de ácido.

Regresa por donde has venido y entra en el bloque de celdas. Mira en el interior de cada una de ellas hasta que veas al doctor, que te hará señas con la mano. Vuelve al área de Seguridad Media, sube por la galería y dispara a la palanca; esto provocara la aparición del campo de energía y te permitirá salir. No te preocupes por el doctor; la lanzadera acudirá a recogerlo.


CAPÍTULO 4: El resultado es impepinable: mercenario más túnel igual a muerte segura.

CAPÍTULO 3: SOLUCIÓN DEL ROMPECABEZAS

Estación de Piccu e Investigaciones SRAD

Recoge todos los *power-ups*, sal de la habitación y cruza por el portal. Cuando llegues a una sala con un gran pilar dentro, quédate en la entrada y cárgate a tus enemigos desde lejos. Continúa hasta que llegues a un corredor cubierto de niebla. Acércate al monitor y dispara al interruptor; esto abrirá un campo de energía que se encuentra en la habitación anterior.

Vuelve allí y recorre el corredor al que, ahora, tendrás libre acceso. Continúa hasta llegar a la abertura que conduce al exterior. Todavía no salgas. ¿Ves esas dichosas torretas que hay ahí fuera? Dispara a los paneles eléctricos (a los cables) que hay entre unas y otras. Así las desactivarás (intenta conseguirlo antes de que te frían).

Continúa, bajando el valle, y entra por el portal que hay al final. No bajes la guardia ante cualquier posible ofensiva. Espera a divisar la turbina y toma por la primera vía a la derecha, que baja por un largo pasadizo. Entra en la sala grande. Dentro te espera una buena tanda de enemigos. Bárrelos a todos del mapa, cruza por la puerta que hay a la derecha y entra en la otra sala grande. Debajo de la tubería encontrarás una llave. Regresa por donde has venido —hasta ese pasadizo largo— y, ahora, con la llave, podrás abrir la puerta a la que antes no tenías acceso. Entra por ella y baja por los diversos pasadizos hasta el interior de la gran cueva.

Intenta mantenerte atrás y despachar a los robots uno por uno. Acércate a la construcción que se parece a la cabeza de una bestia y entra por su boca. Esquiva la lava que hay en el área y ten cuidado con los robots que patrullan la zona. Continúa hacia delante y sal por una boca, similar a la anterior, que hay al otro lado. ¿Ves esa bóveda de cristal? Pues bien, lánzale un misil y entra por el agujero. En esta zona, hay cuatro puertas. Encuéntralas y entra por la que tiene una escalera rota delante. Tú objetivo es un robot ladrón que se encuentra en este lugar. Persíguelo y destrúyelo; luego, recoge el cartucho que habrá dejado caer.

Regresa por donde has venido y entra por la primera puerta a tu izquierda. Aplica el cartucho en los nodos que hay cerca de ese extraño objeto giratorio de las paredes. Entra en la ultima habitación, dispara al interruptor, contempla la escena de vídeo y vuelve al lugar donde se encontraba el grupo de nodos. Prepárate para enfrentarte al jefe del nivel. Recoge el cartucho, sal por la bóveda de cristal y listos.

CAPÍTULO 4: HORA DE COBRAR

Central corporativa de la PTMC

Prepárate para un cambio de escenario. Aquí vas a explorar una estación de metro en Seúl (Corea). Avanza por el interior del túnel hasta que alcances la plataforma. Espera aquí hasta que pase el metro. Ahora, avanza a toda pastilla (utiliza tu dispositivo de postcombustión) y ocúltate en un hueco hasta que pase el próximo tren. Repite este mismo proceso hasta que alcances la siguiente plataforma (a la derecha). Sigue la misma técnica de «correr y esperar» hasta que llegues a la estación de trenes.

Sube hacia la calle y abre a tiros la rejilla que encontrarás (direcciones: derecha, izquierda, recto, derecha).


CAPÍTULO 5: Para proteger mejor tu carga, localiza agujeros como éste allí donde el enemigo está invadiendo.

Luego, sube y sal. Baja por la calle hasta que llegues a una puerta. Crúzala y entra en la torre que hay en el patio. Localiza la plataforma, activa tu cartucho de datos para cargar la información a Suzuki y después abandona la torre. Rechaza el ataque de los mercenarios (vuelan en naves Black Pyro). El nivel terminará en cuanto los hayas borrado a todos del mapa.

CAPÍTULO 5
Centro de investigaciones Acrópolis Rojo

Este nivel tiene un límite de tiempo, así que, ¡espabila! Entra en la estancia de las puertas numeradas. Cruza por la puerta número uno, defiende el reactor y destruye a los robots. Vuelve atrás y dirígete hacia la izquierda para ir a proteger el segundo reactor.

Regresa a las puertas numeradas. Cruza por la puerta número 3 y defiende el tercer reactor. Cuando te hayas deshecho de todos los atacantes, encuentra los *power-ups* de escudo y de dispositivo de postcombustión que están tirados por ahí y espera a que el segundo cronómetro empiece a marcar. Éste te indica el tiempo que tienes para escapar. La salida se encuentra ubicada cerca de la habitación de las puertas numeradas, pero tendrás que utilizar el faro para localizar el agujero que hay entre las tuberías del suelo. Pasa por debajo de la pala del ventilador y sal del túnel.

CAPÍTULO 6: FUERA DE LAS CENIZAS
Cavernas de nómadas en Marte

En el profundo interior de este estrecho valle, encontrarás la plataforma de aterrizaje de los nómadas. Destruye los objetos negros que se encuentran al lado de los pilares. Esto destruirá la plataforma y te abrirá un paso al interior. Estás apunto de encontrarte con tus primeros robots Old Scratch, así que ve con cuidado. No olvides que cualquier arma que consigan arrebatarte, podrás encontrarla en el fondo de la estancia. Después de haber despachado a estos robots, utiliza tu RoboGuía para localizar el icono.


CAPÍTULO 6: Ahí está el próximo objetivo de este nivel: el icono del constructor.


CAPÍTULO 6: El viejo Scratch y sus amiguetes han formado un comité de bienvenida... ten cuidado porque también son miembros del comité de destrucción.

Vuelve por donde has venido pero, cuando llegues al punto en que antes giraste hacia la izquierda, dirígete hacia la derecha. Continúa registrándolo todo hasta que llegues a una sala con un tanque de lava líquida. Vuela hacia arriba y sal. A continuación deberás correr una pequeña carrera de obstáculos: pasa a través de todos los objetos huecos y notarás que, al atravesar uno de ellos, cae el campo de energía del siguiente.

Si lo haces correctamente, conseguirás el icono. Vuelve a la habitación con el tanque de lava y continúa adelante. Localiza una grieta en el suelo y sal a través de ella. Utiliza el icono en el primer hueco pequeño que encuentres en esta habitación. Utiliza el icono en el segundo y luego sal por donde entraste.

Vuelve hasta un cruce y observa que puedes deslizarte a través del suelo. Baja por un largo corredor y pronto verás el icono del sacerdote. Aquí te espera otro puzzle: pasa el primer grupo de pilares y gira a la derecha. Ponte contra la pared y gira a la izquierda. Pasa los pilares y gira a la izquierda. Pasa uno de los pilares y gira a la derecha. Ve hacia delante y gira a la izquierda (evita el campo de fuerza). Pasa dos pilares; gira a la izquierda, pasa dos más; izquierda, pasa dos más; derecha, pasa dos pilares; izquierda, pasa dos más; derecha, ve hacia delante, y al final caerá el campo de energía.

Recoge el icono del sacerdote. Entra en la habitación pequeña que hay frente a ti y colócalo en el hueco.

Dirígete a la puerta que se habrá abierto y entra en una habitación en la que se encuentra un túnel transparente. Atraviesa el túnel y admira la siguiente secuencia de vídeo; te mostrará al Homunculus al que tendrás que enfrentarte en breve.

CAPÍTULO 7: EL VIRUS
Búnker de investigaciones de la PTMC

Vuela pegándote al suelo e inspecciona todos los agujeros grandes que te encuentres. El que buscas contiene cuatro interruptores. Dispara a los interruptores para desactivar el campo de energía de la base



CAPÍTULO 7: Tendrás que superar algunos de estos dichosos elementos si pretendes encontrar las muestras de virus y completar el nivel con éxito.

y, cuando aparezca una columna azul, destrúyela también.

Regresa al lugar donde empezaste y no te preocupes por las torretas que hay cerca; ya las has neutralizado. Entra en el túnel y prosigue hasta alcanzar una amplia cueva. Sigue adelante hasta que encuentres un tanque, que deberás destruir. Entra en el área que quedaba protegida por el tanque y enseguida contactarás con tus amigos. Activa el interruptor que se encuentra por aquí, cruza el pasadizo para llegar hasta una estancia similar y dale también a ese interruptor.

Ahora ya puedes abrir la puerta situada cerca del lugar en el que estaba el tanque. Entra en la columna azul para activar el acelerador de la habitación anterior. Baja por ahí; te conducirá a una estancia repleta de dichosos robots. Cárgatelos y sigue bajando por la galería hasta que llegues a una habitación con dos interruptores. Recorre los pasadizos laterales para encontrar la llave. Recógela y vuelve hacia atrás hasta dar con una nueva sala llena de robots y enormes surtidores de fuego. Dispara a todos los interruptores para desactivar las llamas y descubrir las muestras de virus. Recoge los virus y sube por la galería hasta que termine la misión.

CAPÍTULO 8: UNA BRECHA EN LOS ENGRANAJES

Refinería de combustible Dol Ammad de la PTMC

Disfruta del paisaje y la nieve tanto como quieras porque pronto, muy pronto, la cosa se va a poner al rojo vivo. Ve a toda mecha (dispositivo de postcombustión) hasta pasar los edificios y gira por la montaña a la derecha. Tu objetivo son esas tres estructuras que parecen chimeneas. Vuela hasta el interior de la estructura de la derecha (utiliza tu dispositivo de postcombustión para atravesar el humo a toda pastilla) e intenta cruzar el portal rápidamente. Si no lo logras, espera un momento y se volverá a abrir.



NIVEL 8: Si te hiciste con el ítem mágico del Nivel 1, podrás ver el mapa completo. Esto te otorgará cierta ventaja frente a Lord Avaricious.

Continúa descendiendo hasta que llegues a una sala muy amplia. Ve hasta el fondo y entra en la galería. Cuando llegues al siguiente cruce, gira a la derecha y continúa hasta llegar a una habitación en la que se hallan una gran máquina y cuatro paneles rojos. Dispara a los paneles y entra a través de la abertura que se creará.

Abre la puerta y dale al interruptor que hay al final del pasillo; esto activa el sistema de refrigeración. Regresa la galería por la que has venido y avanza por el pasadizo que hay en la pared hasta que encuentres una habitación llena de tubos. Ve hacia la derecha y vuela sobre la pared de color violeta. Luego, regresa a la estancia de las tres chimeneas. Desde aquí puedes salir de vuelta al exterior.

Baja por el cañón hasta que des con algunos edificios más. Verás que hay una abertura en el tejado; entra por ahí y dale al interruptor que hay dentro. Baja por la galería y dispárale al objeto giratorio con todo el arsenal que tengas. Regresa al exterior, continúa hasta el siguiente edificio y repite los mismos pasos que acabamos de describir. Repite también el mismo proceso en la tercera construcción.

En este tercer complejo no debes salir una vez hayas terminado. En vez de eso, sube hacia arriba y cruza por una puerta que te encontrarás en el área. Baja por el largo corredor (ten cuidado con la fuerza de arrastre que genera el ventilador). Entra dentro del túnel de color azul y sigue hacia adentro hasta que te encuentres con un pequeño complejo subterráneo. Destruye la torreta (con lo que caerá el campo de fuerza) y sube hasta que des con las ventanas. Rómpelas y entra en la sala. Continúa hasta que llegues al hangar. Dale a todos los interruptores de esta estancia, empezando por el que se encuentra más cerca de ti y luego al del medio. Si lo haces correctamente, la fragata partirá. Abandona el área y habrá finalizado la misión.

NOTA: Para acceder a la primera misión secreta del juego, debes dar con el cartucho de información dañado. Cuando lo encuentres, podrás descargar información acerca de unas armas secretas. Termina el nivel de modo normal.

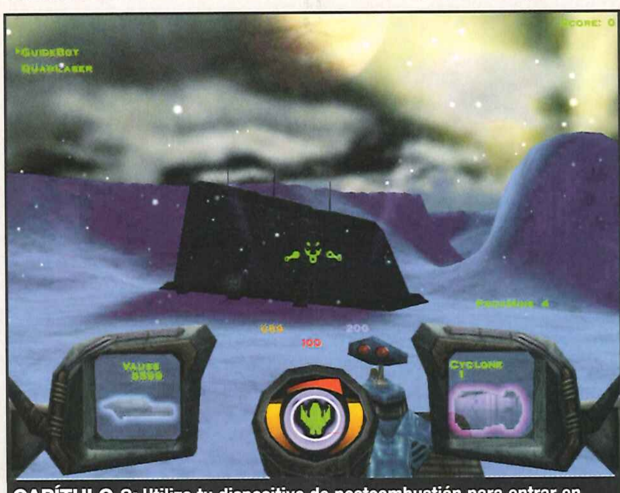
CAPÍTULO 9: RECURSOS Y MEDIDAS

Fábrica de naves espaciales de la PTMC

Bienvenido al planeta Mercurio. Utiliza tu dispositivo de postcombustión para pegarte a la sombra que proporcionan las rampas y escabullirte al interior de la sala cuanto antes (el contacto con la luz del sol es muy perjudicial para tu salud). Baja por la galería, gira y entra en el nuevo corredor. Gira por la primera vuelta y dale al interruptor de esta sala.

Vuelve a través del corredor y gira a la derecha. Cruza por la siguiente puerta. Pronto verás la nave de carga que necesitas para la escolta. Está siendo atacada por un Walker. Descarga todo tu arsenal sobre él. Vuela por encima del campo de energía hasta que llegues a una sala llena de enemigos. Despáchalos y localiza los dos interruptores que hay a ambos lados del campo de fuerza; dispárales para desactivarlo. Repite el mismo proceso para cada campo de energía que te encuentres.

Quédate cerca de la nave de carga mientras recupera sus ítems y vigila con las torretas y los enemigos que atacarán.



CAPÍTULO 8: Utiliza tu dispositivo de postcombustión para entrar en estas chimeneas. Pero ten cuidado; dentro la cosa está que arde.



CAPÍTULO 9: Manténte a la sombra que te proporcionan las rampas para protegerte del mortífero sol de Mercurio.



CAPÍTULO 11: Si disparas a estas cámaras, neutralizarás las torretas Frag y te evitarás muchos sufrimientos. Intenta mantenerte pegado a tu RoboGuía, porque éste es un nivel muy intrincado.

Después de un rato, la nave terminará y abandonará el nivel por sí sola.

CAPÍTULO 10: SILENCIO EN LAS COMUNICACIONES

Base de mando lunar de la CDT

La clave para el éxito de esta misión es el sigilo. No olvides que, si utilizas el faro o el dispositivo de postcombustión, tu manto queda sin efecto. Avanza despacio, despacha a tus enemigos de uno en uno y entra por el hangar inferior. No pueden detectar a tu RoboGuía, así que deja que te guíe hasta la Cámara de Datos.

Continúa a través del área exterior, el valle y una segunda área abierta. La llave de la cámara se encuentra en la torre que tienes enfrente. Sal de la torre y entra en la habitación azul que hay detrás de ella. Utiliza la interfaz de datos en la siguiente habitación.

Regresa a la sala de la torre y baja por la galería. Activa el interruptor. Aparecerán minas buscadoras, así que rompe la ventana y lárgate de allí. La RoboGuía debería mostrarte una vía fácil hasta un interruptor que desactivará estas defensas.

Entra en la sala de control y activa el panel de carga. Usa la RoboGuía para localizar algo más de información; cuando la encuentres, espabila porque no durará mucho. Introduce la información en el panel y a otra cosa mariposa.

CAPÍTULO 11: SIN CABOS SUELTOS

Instalación de almacenamiento de la PTMC

Tu objetivo aquí, en Titán, es rescatar a un piloto que se encuentra prisionero. Los túneles que tendrás que recorrer son un verdadero laberinto, así que utiliza tu RoboGuía y síguela de cerca. Pronto llegarás a una amplia sala con una carretilla de minas en el centro. Debajo de esta carretilla hay un interruptor: actívalo. La carretilla se desplazará abriéndote una nueva vía de acceso. Continúa hasta que aparezca una escena que te mostrará algunas cámaras y torretas; las torretas son las temibles torretas Frag: muy peligrosas. Sin embargo, puedes anularlas si disparas a las cámaras que las guían. Busca una cámara cada vez que te encuentres con una torreta Frag.

En la siguiente estancia, desactiva la torreta Frag y dale al interruptor; esto abrirá el campo de fuerza. A medida que vayas avanzando, te irás encontrando con más campos de fuerza; anúlalos disparando a los generadores de energía que tienen cerca. Para desactivar el campo de energía grande que hay en el techo, busca tres interruptores y todos los generadores que puedas encontrar. Una vez desactivado, podrás volar hacia arriba y hacerte con la llave de la prisión.

Ya con la llave en tu poder, busca la celda del prisionero (no es difícil de encontrar pero, si te pierdes, utiliza tu RoboGuía) y prepárate para un gran enfrentamiento con un robot jefe (semejante al Homunculus, pero de trato bastante menos afable). Una vez despachado, localiza la estancia redonda en la que hay seis interruptores. Dispara a todos ellos. Carga también contra el generador. Luego, libera al piloto disparando al interruptor que se encuentra sobre su nave y sube por la galería que éste te indicará.

CAPÍTULO 12

Área de entrenamiento de la PTMC

Este nivel empieza con una situación un tanto peliaguda; tienes que disparar a una máquina que te está atacando. Además, también tendrás que estar preparado para hacer frente al cañón Napalm que tienes



CAPÍTULO 8: Dispara al interruptor que hay bajo la carretilla de minas y se alejará para dejarte vía libre.



CAPÍTULO 12: ¡Vaya una forma de empezar el día! Cuando consigas que la máquina deje de dispararte, ¡también tendrás que vértelas con el cañón Napalm!


CAPÍTULO 13: Tu objetivo son las tropas de asalto, pero el peor problema son sus comandantes.

delante. Luego, adopta la orientación más adecuada para poder dispararle a todos los generadores a tiempo para escapar.

Continúa avanzando y dispara a los interruptores para desactivar todos los campos de fuerza que te obstaculizan el camino. Localiza la puerta de la estancia para pruebas y entra. Recoge la llave de la arena de nivel 1 y cárgate al malo que se encuentra en la zona. Haz lo mismo con todas las demás arenas hasta que tengas que enfrentarte a un furioso robot Advanced Stinger. Luego, vuelve a cruzar la arena y prepárate para una verdadera batalla campal contra un puñado de robots de todo tipo. Ya puedes abandonar el nivel.

NOTA: Para afrontar el segundo nivel secreto, debes regresar a la arena del nivel cuatro y derrotar otra vez a los cuatro enemigos (por orden). Luego, tendrás que enfrentarte contra un robot mortal... es decir, que probablemente prefieras pasar del nivel secreto; ¡buena suerte contra el Dragón!

CAPÍTULO 13: DEMOS LA VUELTA A LA TORTILLA
CDT Despachador

Aquí las cosas están muy feas. Hay un hatajo de robots de asalto que están causando verdaderos estragos. Tendrás que encontrarlos y «neutralizarlos». Recoge la interfaz de reconocimiento, que te permitirá saber cuántas unidades de asalto hay, aunque no dónde se encuentran exactamente. Activa rápidamente tu RoboGuía y localiza el Aft Matcen, que es el lugar donde se fabrican los robots de asalto. Utiliza misiles teledirigidos (encontrarás un montón de ellos por la zona) para detener la producción. Una forma fácil de superar este nivel con éxito es, sencillamente, buscar por todas partes como un loco o utilizar la RoboGuía para detectar *power-ups* (en este nivel la RoboGuía no puede localizar enemigos). Ten cuidado con el jefe de este nivel, el Advanced Gunslinger; te espera un duro enfrentamiento contra este tipo. Terminarás la misión cuando hayas acabado con todas las tropas de asalto.

CAPÍTULO 14: EL ANTIVIRUS
CDT Transmisor de Red Orbital

En este nivel te encuentras en una especie de zona de suministros. No puedes aplicar el antivirus y curar a todos los robots afectados hasta que encuentres todos los ítems que necesitas y consigas detener la producción. Puedes utilizar la RoboGuía para localizar los ítems necesarios, pero prepárate porque tendrás que vértelas con un astuto robot ladrón y con unos cuantos enemigos más durante el camino. Para paralizar la producción, sube por la galería central y desactiva el suministro de energía.

En cuanto hayas conseguido todos los ítems y la producción haya sido suspendida, dirígete a la sala de carga y utiliza el antivirus. Luego ve a la sala de ingeniería, pon el reloj a cero y activa los interruptores en el siguiente orden: superior izquierdo, inferior derecho, inferior izquierdo, superior derecho. Protege los nodos de espejo de los robots, que harán lo posible por destruirlos. Conecta la energía eléctrica, activa el emisor (debajo de los generadores) y protégelo hasta que finalice la transmisión. Prepárate para enfrentarte a otro desagradable jefe y con bastantes de esos robots superiores que tanto te gustan.

CAPÍTULO 15: LA CUENTA ATRÁS
Fortaleza de Dravis

Tu misión: invadir la fortaleza Dravis e intentar volver a cargar el virus. Llegar hasta el lugar es lo más difícil y, aquí, tu RoboGuía no podrá ayudarte. Hay cuatro entradas en el subterráneo; sólo una te llevará hasta la llave del santuario. Busca una entrada que conduce hasta una cueva con el suelo de lava.

En la siguiente estancia, deberías encontrar los discos que controlan el flujo de lava. Gira cada uno de los diales hasta que aparezca un mensaje que te informará de que el surtidor izquierdo ha sido activado. Ahora podrás volar a través de la válvula del surtidor izquierdo y regresar a la sala de lava. Utiliza la llave obtenida para abrir la puerta que conduce a la sala de control; date prisa, porque la lava vuelve a subir.

Entra en la cueva y haz que caiga el campo de fuerza que tienes delante de ti. Aún tendrás que vencer a un Hellion antes de completar la misión y el juego.

PCJ



CAPÍTULO 15: Ésta es la fortaleza de Dravis, donde debes cargar de nuevo el virus. Si consigues salir de ésta con vida, habrás completado el juego.

Mechwarrior 3

No te equivoques: *MechWarrior 3* es un simulador, no un juego de acción. No puedes jugar como si se tratara de un festival de carreras y disparos; tienes que enfocarlo como harías con un simulador de vuelo. Dispone de una gran variedad de tipos de bastidor, sensores, armas múltiples, compañeros de escuadrón, un complejo sistema de control con múltiples ejes de movimiento y distintos parámetros de misiones. El equilibrio de estos elementos dispares y la manera de afrontar cada son las claves para el éxito de tu estrategia. Lee y aprende...

Cómo luchar

En el tema de los mechs, no hay forma de ponerse de acuerdo: todo el mundo tiene su propia opinión. Cualquier viaje por los grupos de discusión o páginas web sobre mechs descubrirá gente apasionada abogando por un bastidor y una carga u otra. «Para esta misión necesitas un mech pesado y para esta otra un mech ligero»... Lo que no tiene en cuenta esta actitud es que cada jugador tiene un estilo diferente. En un mundo abierto como *Mech 3*, existe una gran variedad de tácticas y estilos de juego, a menudo relacionados con la personalidad del jugador. Un usuario de *joystick* probablemente tendrá unas necesidades distintas a las del usuario de teclado o ratón. La mayoría de jugadores se pueden clasificar en una de las siguientes categorías:

El impulsivo

Le gusta estar en constante movimiento, sin detenerse nunca ni dejar que su nivel se sitúe por debajo del 30 por ciento de energía. Da la impresión de que se dedicaría a dar vueltas en círculo si no tuviera adónde ir sólo para mantenerse en movimiento. Sus ataques son rápidos y peligrosos. Se acerca al objetivo, dispara, utiliza su agilidad para que el contraataque le afecte lo menos posible y después vuelve a la carga. El equipo idóneo es un mech rápido, con buenas armas de corto alcance e impulsores de salto (si puedes usarlos).
TE SUGERIMOS: El Shadowcat con SRM, cañón automático, láseres medios e impulsores.

Un Shadowcat con SRM, un cañón automático, láseres medios e impulsores de salto resulta apropiado para los ataques impulsivos.

El francotirador

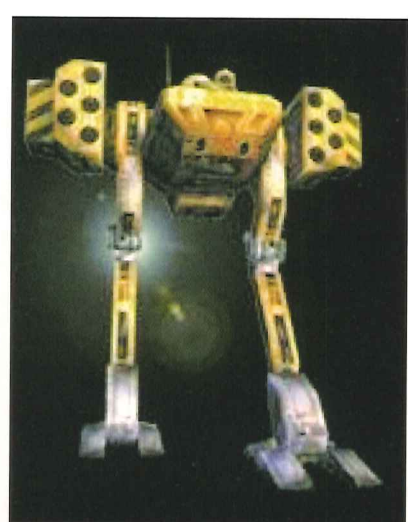
El francotirador utiliza una técnica opuesta a la del impulsivo. El jugador que la emplea se pasa mucho tiempo parado, agachado detrás de rocas o escondido detrás de edificios, echando una ojeada de vez en cuando para tener una imagen del campo de batalla. Dispara sin ser visto y estando fuera de alcance y por eso es menos probable que sufra daños. Puede cambiar blindaje y velocidad por armas de largo alcance. En la lucha cuerpo a cuerpo quizá sea un poco más vulnerable, por lo que tendría que dotarse de un bastidor más pesado para misiones como las subterráneas.
TE SUGERIMOS: El Bushwhacker con LRM, dos grandes láseres y un cañón ligero para las distancias cortas.



Un Bushwhacker con LRM, dos láseres grandes y un cañón de luz para las misiones de distancia cortas son buenos elementos para los que les gusta hacer de francotirador.

El «gallina»

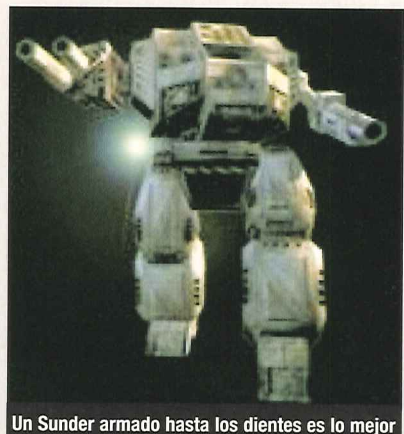
El gallina, que necesita grandes dotes de explorador, prefiere evitar la batalla. Dará largos rodeos para evitar enemigos y emplazamientos. Su táctica consiste en combinar la marcha lenta y la ocultación para valorar el campo de batalla con aceleraciones rápidas como el rayo para pasar de un escondite a otro. Son idóneos los mechs más ligeros y rápidos, con el blindaje más pesado que puedan manejar, armas de largo alcance y buenos sensores.
TE SUGERIMOS: El Owens con LRM, láseres medios y Beagle Active Probe.



Un Owens con LRM, láseres medios y la Beagle Active Probe es un buen equipo para los que quieren evitar ataques.

El «machacas»

Hay quien lo que necesita es un mech pesados y blindado para meterse en todos los fregados. Puede parecer una táctica suicida, pero no hay problema que no se pueda superar si cuentas con la corpulencia y la potencia de fuego necesarias. Sacan a los Annihilators en las misiones de exploración y les gusta tanto hacer incursiones en regiones enemigas como a un niño un caramelo. A menudo acaban con señales de la batalla, pero satisfechos de sí mismos. Quieren un mech pesado con una blindaje pesado y armas pesadas; la velocidad no va con ellos.

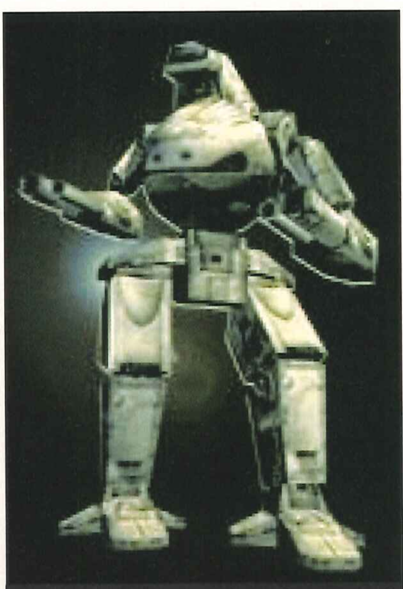


Un Sunder armado hasta los dientes es lo mejor para un mano a mano.

TE SUGERIMOS: Sunder o Supernova si quieres algo de velocidad, o un Annihilator si lo que quieres es quedarte ahí y repartir golpes (MASC puede aportar velocidad adicional al Annihilator). Huelga decir que tienes que acumular todas las armas pesadas de corto alcance que puedas.

El general

Algunos han nacido para ser líderes y luego ver cómo los demás hacen el trabajo de verdad. A un general le gusta quedarse atrás y reflexionar sobre grandes cuestiones tácticas, mandando a sus desgraciados compañeros a la batalla para que hagan el trabajo peligroso. En función de la situación, preferirá tener como compañero a uno de los demás tipos («gallina» para la exploración, «machacas» para los sitios, etc.). Cuando se ve obligado a luchar por sí solo, tendrá que idear su propia táctica de combate.
TE SUGERIMOS: Un Annihilator puede actuar como un centro de mando móvil y enérgico.



Un Annihilator es una buena plataforma para el líder que ordena a sus hombres que hagan el trabajo sucio por él.

¿Cuál elegir?

Así pues, ¿todo esto significa que cada tipo de jugador afronta todas las misiones de la misma forma? Por supuesto que no: muchos adaptarán su estilo y su táctica a la misión que tienen entre manos. Una táctica estilo «gallina» es la mejor forma de ocuparse de las misiones de exploración. Un francotirador es ideal para las áreas en que no puedes evitar las torretas. Los impulsivos se comportan bien en las áreas abiertas, mientras que los «machacas» destacan en las áreas cerradas, como en las misiones subterráneas.

Buena parte de esto tiene que ver con la habilidad y la personalidad. El que sea bueno con un controlador y le guste la acción cara a cara probablemente elegirá una táctica basada en disparar y moverse, mientras que los manazas quizá se limiten a machacar al enemigo con mechs muy potentes.

Equipo

La idea de que «vales lo que vale tu equipamiento» a menudo se considera una reflexión sensata, pero es más bien un tópico. Los libros de historia están llenos de casos en que los que están mejor armados caen derrotados a causa de una mala estrategia y una pobre ejecución (los alemanes, por ejemplo). También hay casos de chusma pobremente armada (como los filipinos durante la Segunda Guerra Mundial) que da muchísima guerra. Por supuesto, querrás el mejor equipamiento, aunque será mucho más importante lo que después hagas con él.

Si has jugado a *Mech 3*, ya conocerás el equipo básico: bastidor, motor, blindaje, armas, munición, equipamiento de guerra electrónica y equipo auxiliar. Puedes modificar tu mech en todas las misiones, pero hemos visto que utilizar sólo uno o dos diseños de mech, mejorándolo de vez en cuando para usar equipos de nueva adquisición, tiene sus ventajas. Si utilizas un mech bien diseñado en la mayoría de las misiones, manejarás mejor sus particularidades de lo que lo harías si modificas los diseños cada vez. Los pilotos de un F-16 no saltan de repente a una cabina de F-15 para una misión o dos y luego vuelven al F-16, ¿verdad?

Bastidor

Ligero, medio, pesado y de asalto: cada uno de ellos tiene sus defensores y utilidades en misiones específicas, pero parece que la mayoría de la gente se aleja de los mechs ligeros muy rápidamente. Muy pocas misiones requieren la velocidad que caracteriza al mech ligero, y excluyea los amantes de todos los estilos, salvo al «gallina»..

Los mechs de asalto tienen su lugar en un par de misiones. En la misión 5, Op 4, te enfrentas a tres Sunders pesados en un espacio cerrado. La velocidad y la



Ni te plantees usar las cargas por defecto para las distintas misiones. Cada misión y jugador necesita una clase específica de equipamiento.



Mantén tu punto de mira en «lock» en lugar de lo asignado por defecto. Es más sencillo llevar a cabo ataques de largo alcance si puedes mantener un nivel de zoom estable.

Primer consejo sobre disparo y movimiento

¿Utilizar el ataque Alpha o no?

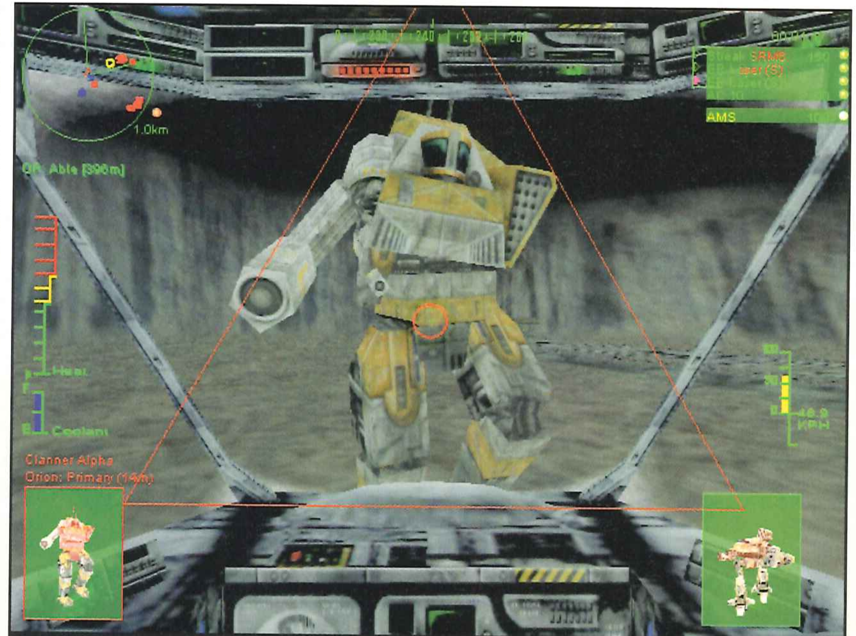
A los recién llegados les encanta pulsar el botón del ataque Alpha y liberar todas sus armas a la vez. Por lo general tras esa acción pasan una de estas tres cosas:

1. El mech del novato se recalienta y probablemente estalla, o como mínimo se deja de funcionar.
2. El objetivo no ha sido completamente destruido, por lo que tiene todo el tiempo del mundo para devolver el saludo de fuego al novato, que ahora no tiene con qué contrarrestar el ataque.
3. El novato muere.

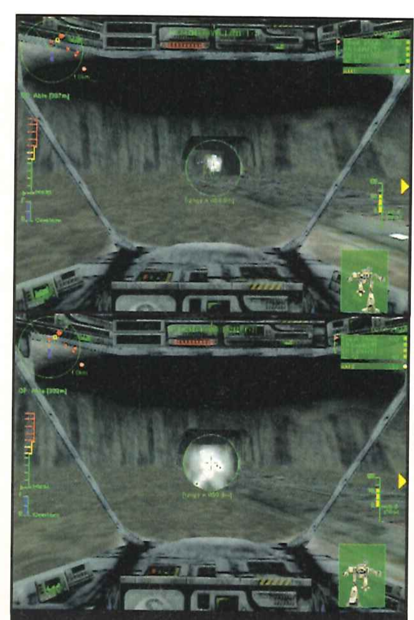
Hay muy pocas situaciones en que querrás liberar una salva total. Si se tiene la garantía de que todas las armas darán en el blanco, tu calentamiento es bajo y tienes muchas posibilidades de que sea un disparo mortal, o el enemigo está en el suelo, puedes hacerlo. De todas formas, la mayoría de las veces... es mejor que no lo hagas.



Ésta quizá sea la única posición adecuada para un ataque Alpha: el enemigo está hecho polvo y listo para ser fulminado.



Quizá te den miedo, pero no te dejes intimidar por los mechs pesados: tienen su talón de Aquiles, puedes utilizar ataques rápidos y después salir corriendo o la técnica de concentrar tu fuego en sus patas.



Con el AMS activo, los impactos y el daño que provocan las salvas de misiles se reducen mucho.

maniobrabilidad no sirven de nada, mientras que un blindaje pesado y potencia de fuego son factores importantes. En este caso, un Annihilator o un Sunder (si birlaste alguno) son una buena apuesta. Ésta es una de las pocas misiones en que un mech de asalto está muy recomendado.

La mayor parte del tiempo, te verás dentro de un bastidor medio o pesado. La distinción entre estos dos no es muy clara y se sitúa en la mitad del espectro: el Bushwhacker, el Cauldron-Born y el Champion se parecen mucho en cuanto a velocidad y peso, pero la ventaja reside en la capacidad de giro y torsión. Los mechs pesados tienden a ser más rígidos, incluso cuando son rápidos, y no se prestan a movimientos ágiles ni bruscos. Por el contrario, pueden recibir más daños antes de caer. Sin duda se trata de un asunto que depende del estilo de juego. Si te gusta el cuerpo a cuerpo, quédate con los pesados. Si te gusta dar y salir corriendo, quédate con los medios. Los dos funcionan bien para las funciones de francotirador.

Armas y equipo

Esencialmente: quieres un arma de rayos, quieres un arma que perfore blindajes y quieres misiles; los modelos y los complementos concretos que instales dependen de tus preferencias. Las armas más poderosas no son siempre la mejor elección. Un equipo de láseres grandes aumentará tu dependencia del disipador térmico y de tu tiempo de recarga, y en el fondo no aportan tanto como para justificarlos, a menos que necesites una capacidad de disparo de larga distancia (600-1.000 metros). Un cañón automático 20 y un rifle Gauss pueden parecer tentadores, pero si no dispones de la suficiente munición para dos cargadores y una recarga de campo, preferirás dejarlos en casa y llevarte en cambio un equipo físico que tenga abundante munición.

Las ametralladoras, los lanzallamas y los láseres de impulso no valen tanto la pena. Puedes utilizar el espacio para montar munición adicional o una mejor arma. Las ametralladoras tienen una penetración malísima: un daño de 0,02 en comparación con el 3,25 del modelo de cañón automático más pequeño. La única ventaja es su bajo calentamiento y peso, pero estarás mejor si te olvidas de ellos. Si dispones de mucha munición para la ametralladora, siempre puedes repartirla entre tus compañeros.

Las armas de pulsación generan mucho calor, tienen períodos de recarga más largos y no son tan potentes como los láseres ER. Están entre los láseres ER y los normales en cuanto a calidad, y si todavía no dispones de un ER, son una buena opción. Pero ten en cuenta las siguientes características: un láser de pulsación grande genera un calentamiento de 9,1 y tarda 3,5 segundos en recargarse, tiene un

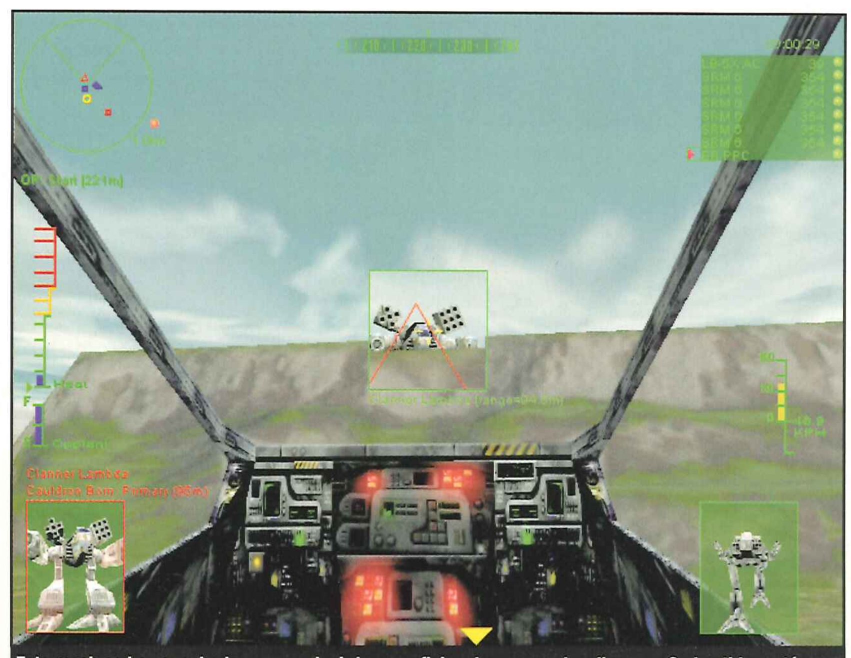
Segundo consejo sobre disparo y movimiento

Superar un ataque con misiles

¿Un enemigo te tiene en su punto de mira y te ha disparado los misiles de largo alcance? Hay dos cosas que pueden reducir el daño o evitar por completo el impacto: mantén activo tu AMS para eliminar la mayoría de las salvas y/o usar los impulsores de salto. Si decides saltar, calcula los tiempos con cuidado. Si el enemigo está a menos de medio kilómetro, pulsa el botón de salto en el momento en que él inicie la acción. Si está más lejos, espera a que los misiles hayan reducido en un tercio la distancia entre el enemigo y tú mismo, y luego salta. Salta tu altura completa para que los misiles pasen por debajo.



Una muestra de mal uso del salto (izquierda) y de buen uso (derecha). Los impulsores de salto tardan un poco en activarse, por lo que tienes que calcular la distancia y saltar con la suficiente antelación para alcanzar tu propia altura cuando los misiles lleguen a tu posición.



Este mech se ha «agachado» para reducir la superficie a la que puedes disparar. Su bastidor está muy protegido, pero sus armas aún pueden disparar. Por supuesto, estas armas no están protegidas, y deberían ser el principal objetivo del ataque.

alcance de 800 metros y causa un daño de 11. Compara estos números con el láser ER grande, que genera un calentamiento de sólo 6,3, tiene una recarga de 3 segundos, un alcance de 1.000 metros y provoca un daño de 10. Vale la pena una recarga más rápida, un calentamiento menor, un mayor alcance y tener un punto menos de daño del láser grande. En cuanto a los lanzallamas, entran en la categoría de «fantásticos pero inútiles».

La elección entre los misiles de largo alcance y de corto alcance depende del estilo de juego y de los parámetros de la misión. Todos los LRM tienen un alcance de 800 metros y los SRM un alcance de 367 metros. Si dispones de espacio para el Sistema de Control de Fuego Artemis IV y sueles utilizar salvas de misiles de distancia en lugar de acercarte, entonces los diversos LRM son una buena elección. Si quieres descartar el Artemis IV y acercarte, el SRM te irá bien. Sin embargo, los SRM son mucho más débiles que los LRM. Por ejemplo, el SRM más pequeño causa 3 puntos de daño, mientras que el LRM más pequeño causa 6,25. Vas a necesitar más espacio para los LRM si quieres disparar bien, por lo que es una cuestión de espacio. En cuanto a los Streaks, son SRM con dos mejoras: un alcance de 484 metros y una mayor velocidad, por lo que son más difíciles de evitar. Móntalo si dispones de ellos.

En cuanto al equipo de a bordo, el módulo C3 sólo sirve cuando dispones de compañeros. El conjunto ECM reduce las posibilidades de ser detectado, lo cual es positivo si prefieres una táctica sigilosa. También inutiliza los ordenadores para establecer el objetivo, sus mejoras Streak y otros elementos del equipamiento enemigo, por lo que no es mala idea llevar uno. El CASE es útil cuando dispones de un modelo Clan. El sistema AMS puede ser un auténtico salvavidas; funciona como una falange, abatiendo las andanadas de misiles que se acercan.

Si tienes un buen dominio, puedes deshacerte del ordenador de objetivo, que sólo calcula la dirección de los láseres y los cañones incorporando otro punto de mira en la pantalla. Hay unas cuantas razones para utilizar el MASC, que genera una velocidad extra. Es extremadamente fuerte y muy pocas veces vas a necesitar el impulso, a menos que lo que quieras sea dar algo más de velocidad a un mech de asalto. Hay varias misiones en las que querrás un ataque de artillería. No es esencial, pero es divertido, así que en esas misiones instala un TAG en tu mech. Las instrucciones dejan claro cuándo puedes necesitar esta potencia de fuego adicional, así que no la lleves contigo todo el tiempo porque no sirve de nada en la mayoría de misiones. Si después de todo esto aún dispones de espacio, utilízalo para municiones y blindaje.

Tercer consejo sobre disparo y movimiento

Rodear para matar

Esta maniobra requiere práctica, pero es muy importante para un buen combate, sobre todo en las sesiones multijugador. Tener un joystick Sidewinder es lo ideal. La idea es fijar tu acelerador en medio-alto y que tu mech vaya dando vueltas alrededor del objetivo, manteniendo el torso girado hacia dentro para estar de frente con el objetivo en todo momento. La mejor manera es girar por completo hacia el objetivo y luego utilizar el control de dirección para afinar el mech con el fin de tenerlo fijo en tu punto de mira todo el rato. La máxima velocidad no es recomendable, puesto que no puedes realizar los giros cerrados que puedes hacer a una velocidad baja (60-80%).



La Danza de la Muerte: si puedes dar vueltas alrededor de tu objetivo y mantienes tu torreta fija en tu objetivo, habrás dominado una estrategia esencial.

El mech perfecto

Pese a la creencia de los incondicionales de los mechwarriors según la cual debes usar un mech diferente para cada circunstancia, se puede completar todo el juego usando un solo mech con mejoras ocasionales en el armamento. No irás desencaminado si instalas un cañón automático como tu arma principal, un láser o dos para los combates de apoyo y a distancia, y un solo soporte de misiles. Una carga potente sería: cañón automático medio, misiles de largo alcance con un láser ER medio, y toda la munición posible del cañón automático instalada en el espacio disponible. El láser grande genera mucho calor y absorbe demasiada energía para el daño y alcance adicional, pero a veces puede servir de ayuda en las misiones con una buena dosis de disparos a distancia. Un cañón automático lo puede perforar todo, y con un uso cuidadoso de la munición y un viaje a la base móvil, puede durar toda una misión sin problemas.



Puedes enviar a tus aliados a la base de campo móvil para repararlos y recargarlos.

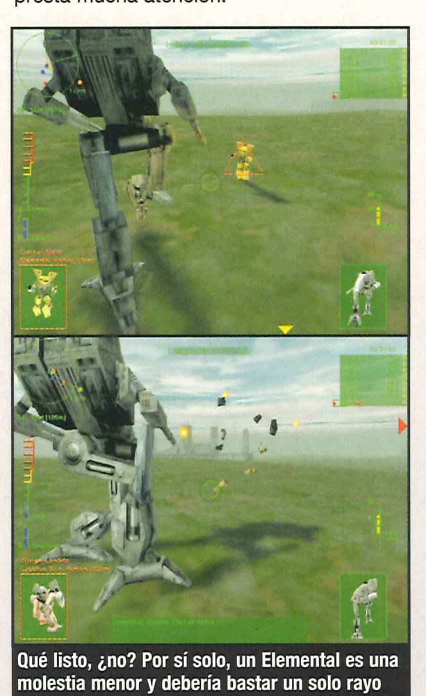
Cuando utilices compañeros en tu misión, incorpora el módulo C3. Para las misiones de sigilo, el módulo ECM puede ser de ayuda. Además no olvides ir equipado con el AMS; los impulsores de salto son opcionales. Mejora tu puntería para que no tengas que llevar el ordenador de objetivo; sustituirlo por munición es lo mejor. El Bushwhacker debería ser un bastidor excelente para la labor. El Shadow Cat es quizá demasiado ligero, y la falta de giro de torso del Champion y el Black Hawk los limita demasiado. El Bushwhacker es un bastidor muy equilibrado y tiene mejor blindaje que el Champion, mejor giro que el Black Hawk y más capacidad de carga que cualquier otro de su clase.



Dispara con láser a los vehículos más pequeños desde lejos. Siempre que sea posible, elimínalos en primer lugar. Son fáciles de matar, y como salen en enjambre como los mosquitos, pueden obstaculizar los combates contra otros mechs.

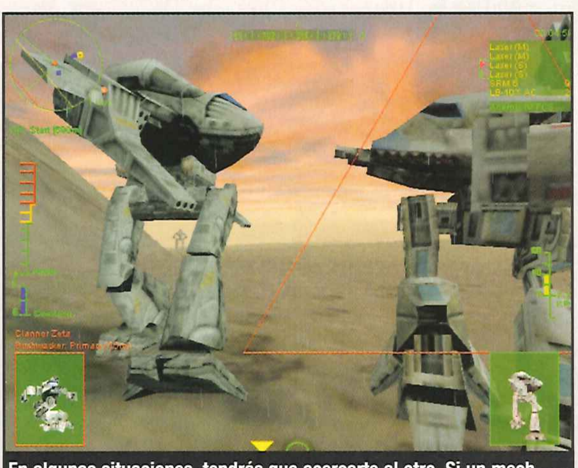
Sobre el terreno

En el campo de batalla, las cosas se pueden poner muy peligrosas y con mucha rapidez. El sentido común debería ser tu guía. Presta mucha atención a las instrucciones para que A) elijas el equipamiento correcto; B) sepas contra qué amenazas te enfrentas con el fin de evitarlas o estar preparado, y C) desarrolles una estrategia para la misión. Tienes que averiguar si lo más apropiado es utilizar la rapidez para dar el golpe y salir corriendo, o si tienes que reducir poco a poco algunas defensas de perímetro en primer lugar e ir despacio. La inteligencia suele ir muy bien, así que presta mucha atención.


Qué listo, ¿no? Por sí solo, un Elemental es una molestia menor y debería bastar un solo rayo láser para deshacerse de él. Si son muchos, pueden hacer que un mech enemigo llegue a plantearte auténticos problemas.

Bases de Campo Móviles

La base de campo móvil (MFB) es básica: tienes que protegerla a toda costa. No le ordenes avanzar hasta que hayas despejado el área. Mejor aún, déjala dónde esté y vuelve sólo cuando sea necesario. Pero no la dejes demasiado atrás, puesto que puedes tener que protegerla de ataques. Cuando sea posible, asegúrate de que has eliminado cualquier amenaza potencial cerca de la MFB. El uso correcto de la MFB te puede salvar incluso de la peor situación. Si cometes un error y quedas gravemente herido, volver a la MFB debería ser tu máxima prioridad. También puedes mandar a tus acompañantes a la MFB para recargas y reparaciones. Aunque no estés dañado, acude a la MFB para obtener una nueva carga de munición cuando se te acabe.


En algunas situaciones, tendrás que acercarte al otro. Si un mech utiliza muchas armas de largo alcance, acércate y cárgatelo.

Aliados

No te vincules demasiado a tus compañeros: son bastante tontos y es probable que acaben muertos a causa de su estupidez. Utilízalos en beneficio propio y considéralos tropas de asalto. Pero no los utilices como mera carne de cañón, mandándoles a misiones suicidas para que los despedacen. Utilízalos para que se lleven la mayor parte del daño y atravesar las defensas principales. Llévate contigo al menos uno pesado siempre que puedas y deja que sea él el que reciba el primer castigo, luego entra para dar el golpe de gracia. Proporciónales muchas armas de rayos, sobre todo si vas corto de proyectiles: los compañeros agotan la munición como si la pagara otro. Nunca les des un bastidor de primera categoría ni armas extrañas, puesto que hay una posibilidad más alta de lo normal de que no vuelvan. Si recoges muchas ametralladoras, proporciónaselas.

Estas unidades son casi siempre dominadas en el combate cuerpo a cuerpo, pero el sistema hace que sea muy difícil ordenarles ejecutar ataques a distancia. Si les ordenas atacar, irán corriendo hasta el centro del área de fuego y quedarán fritos. Si sólo haces que te sigan, deberían disparar sus salvas de corto alcance cuando entren dentro del alcance de una unidad enemiga sin ser necesario ordenar un

ataque. Por supuesto, a menudo sólo se quedan de pie sin hacer nada. Puedes retirarlos del combate, pero no ejecutan una retirada presentando batalla: sólo dan la espalda y salen corriendo. Si ya están heridos, será probablemente su fin, así que no intentes que lleguen tan lejos. Retíralos y mándalos a la MFB para repararlos cuando empiecen a mostrar daños serios.

Almacenamiento

Dispones de un espacio limitado para almacenar material, así que no tengas reparos en tirar por la borda una buena cantidad de elementos secundarios para hacer espacio al material esencial. Jamás dejes munición detrás (a menos que se trate de munición para la ametralladora): la munición pesada nunca sobra. Echa un vistazo a lo que más utilizas y elimina lo demás. No guardes demasiados bastidores ligeros, puesto que no los vas a necesitar. Comprueba las características específicas de todos los bastidores que ocupen espacio. ¿De verdad necesitas cuatro Pumas? (¿Los necesita alguien?)

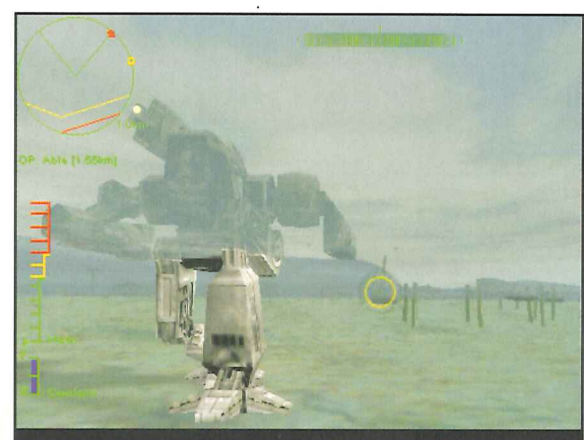
Cuarto consejo de disparo y movimiento

Disparar a las patas

En *Mechwarrior 3*, un mech que ha perdido una pierna queda fuera del juego: no hay esperanza sobre una pata. Los jugadores que atacan ferozmente las piernas pueden resultar tan molestos como un chihuahua agarrado a tu tobillo. Por eso funciona el esta técnica. Puedes atacar los motores, la munición y las armas de los brazos todo lo que quieras, pero la única verdad es que unos cuantos impactos en las piernas con un cañón automático significan el final de la mayoría de los mechs. Disparar contra el torso es una estupidez. Ir a por un brazo es útil en ciertas ocasiones. Si estás luchando contra alguien que utiliza la misma técnica y tiene una carga parecida, como un cañón automático o un brazo articulado, te irá mejor si le das al brazo armado y luego pasas a la pierna. Eso es muy importante en las partidas multijugador, en las que hay innumerables tipos rastreros que utilizan este sistema.



¡A por las piernas! Este primo que está en el suelo ya está fuera de combate. Un buen especialista nunca apunta a otro sitio, y por lo general logra matar al adversario más deprisa que ninguno otro. ¿Por qué? ¡Porque esta estrategia funciona!



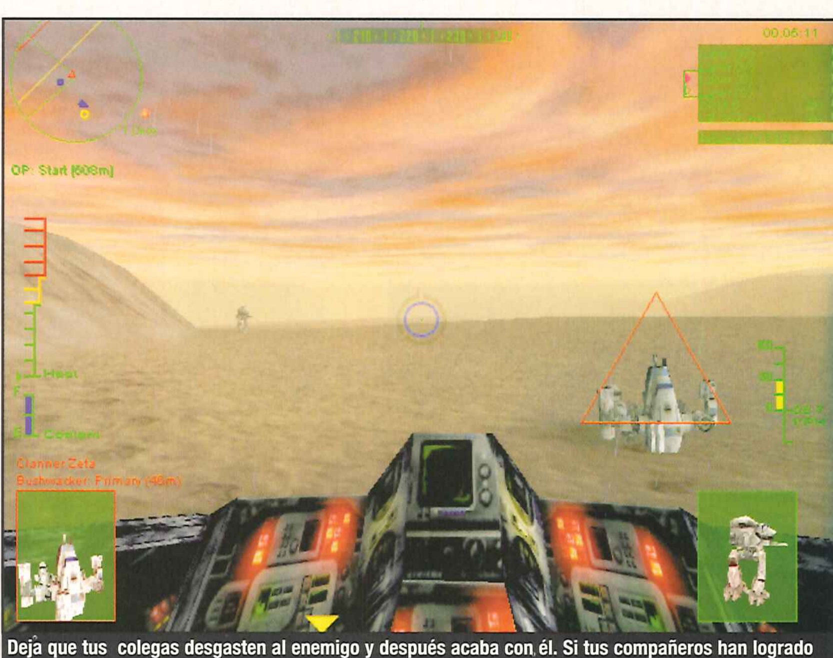
Trata de luchar desde el agua siempre que puedas. Casi nunca te recalientas y al enemigo le será más difícil encontrarte.

No te vuelvas loco intentado disparar contra las piernas para preservar un bastidor. Si se trata de un nuevo modelo y tú lo quieres, sigue adelante y trata de dar contra la cabina o las piernas para poder hacerte con el bastidor. No envíes a un compañero a buscarlo, puesto que son bastante incapaces de desmontar un mech para aprovechar sus piezas. Si se trata de un Firefly o de otros bastidores casi inútiles, sólo tienes que freír al primo y ser rápido. De módulos CASE, disipadores térmicos y láseres los hay a porrillo. Guarda algunos a mano y deshazte del resto. Acapara rifles Gauss y cañones automáticos: esos serán tus mejores amigos.

No te calientes

Evitar que tu mech se recaliente es una de las tareas más complicadas del juego. Lo que hacen algunos es acumular disipadores térmicos, pero ocupan espacio que serviría mejor para munición y armas que no generan calor. Siempre que no pierdas de vista el medidor de calor y sepas exactamente cuando provocará tu apagón un disparo, podrás dominar la situación de forma que siempre estés rozando el recalentamiento sin llegar a apagarte. Sin duda es una cuestión que requiere velocidad y capacidad de maniobra, puesto que vas a necesitar calcular el tiempo de tus disparos de modo que cuando tu calor esté demasiado alto puedas moverte y esquivar, algo con lo que los mechs pesados tienen problemas.

Muchas misiones tienen características de terreno que te pueden mantener bien fresco. El agua es ideal, y las misiones de nieve, como las de Op 4, también reducen el recalentamiento. Disparar desde el agua no genera calor, así que métete en ella y dispara desde allí. Verás que esta táctica es esencial ya en la misión 4 de Op 1, por ejemplo. En esta misión, tendrás que eliminar varias estructuras, emplazamientos pesados de láser y un par de mechs Smoke Jaguar. Incluso con una visita a la MFB, te verás obligado a mantener la carga de munición pesada para lograr todo esto, así que sumergirte en el río cercano y atacar con armas de rayos es una táctica ideal. Utiliza el agua siempre que sea posible, puesto que también reduce tu perfil y te hace menos susceptible de ser detectado. **PCJ**



Deja que tus colegas desgasten al enemigo y después acaba con él. Si tus compañeros han logrado infligirle un daño serio y tú quieres recuperar piezas, quizá tengas que ordenarles que dejen de atacar para conseguir algo de material en condiciones.

Trucos

¡Dónde los trucos van pasando!

Ya sabemos que hemos tardado mucho, pero tu paciencia tiene su recompensa: la ingente sección de trucos de este mes rebosa de sucios códigos y trucos. Tanto si eres un fanático de la acción, un loco de las carreras o un estratega cerebral, hallarás numerosas formas de ampliar, expandir y extraer más diversión de tus juegos preferidos... pasándote al lado oscuro. ¿A qué esperas? ¡Vamos a hacer trampas!

ALIENS VERSUS PREDATOR

Para que estos trucos funcionen, debes tener el último parche instalado. Haz clic en el menú *Inicio* de Windows, selecciona la opción *Ejecutar*, y teclea *C:\avp\avp.exe – debug* (en función del directorio en que esté instalado el juego, quizá tengas que ajustar la parte de *C:\avp*). Cuando empieza el juego, pulsa la tecla ~ e introduce uno de los siguientes códigos. Observa que algunos códigos sólo funcionan en ciertas razas.

FREAKOFTHEUNIVERSE
Modo «Dios» para el Marines
SKULLCOLLECTOR
Modo «Dios» para el Depredador
THEONEDEADLYCREATURE
EVERCREATED
Modo «Dios» para el Alien
GIMME_CHARGE
Restablece la energía del Depredador
WINNEROFTHEONEGREAT
BATTLEOFTHEUNIVERSE
Convierte al Alien en Xenomorfo
GIVEALLWEAPONS
Te da todas las armas y municiones
OBSERVER
Te hace invisible para todos los enemigos



¿Estás cansado de ir buscando oro para ampliar tu mazmorra? Sólo tienes que usar el truco show me the money para obtener algunos fondos gratis.

DUNGEON KEEPER 2

En cualquier momento del juego, teclea CTRL + ALT + C, y luego introduce alguno de estos códigos:

NOW THE RAIN HAS GONE
Te muestra todo el mapa
DO NOT FEAR THE REAPER
Salta el nivel actual
THIS IS MY CHURCH
Te da acceso a todas las salas
FIT THE BEST
Te da acceso a todas las salas y trampas
I BELIEVE ITS MAGIC
Te da todos los hechizos mágicos
FEEL THE POWER
Aumenta las capacidades de los monstruos
SHOW ME THE MONEY
Te da pasta adicional

EXTREME-G 2

Introduce uno de los siguientes como tu nombre:

NITROID
Te da nitro infinita
MISPLACE
Pone a tu disposición mejores armas en los circuitos
XXX
Modo Turbo
MISTAKE
Te da armas ilimitadas
XCHARGE
Te da escudos y armas ilimitadas
JUGGLE
Circuitos aleatorios durante el modo circuito
SPYEYE
Te proporciona una vista general





Es duro ser un Marine cuando tienes que enfrentarte con peligros como éste. Lo mejor es usar el código freakoftheuniverse para facilitarte las cosas.

DESCENT 3

Durante el juego, sólo tienes que introducir uno de los siguientes (estos códigos sólo funcionan en el modo para un jugador):

BURGERGOD
Modo Dios
IVEGOTIT
Te da todas las armas, energía y escudos
TREESQUID
Muestra todo el mapa
DEADOFNIGHT
Destruye todas los robots del nivel
BYEBYEMONKEY
Activa una vista de persecución
MORECLANG
Salta el nivel actual
FRAMELENGTH
Muestra la frecuencia de imágenes por segundo
TESTICUS
Cubre tu nave



Si no te interesa uno de los niveles de *Descent 3*, sólo tienes que usar el truco moreclang para pasar al siguiente.

KINGPIN

Haz clic en el botón Inicio de Windows, selecciona la orden Ejecutar e introduce lo siguiente: C:\Kingpin\kingpin.exe +developer 1 (en función del directorio donde esté instalado el juego, quizá tengas que cambiar la parte C:\Kingpin). Cuando el juego ha empezado, pulsa la tecla ~ e introduce uno de estos códigos:

GOD
Activa el modo Dios
NOCLIP
Te permite atravesar los objetos
TOGGLECAM
Activa la vista de tercera persona
NOTARGET
Los adversarios te ignorarán
EXTRACRISPY
Quema a los enemigos
GIVE X
Tienes que sustituir la X por las palabras que tienes a continuación para conseguir lo que hay entre paréntesis: weapons (armas), all (todos los objetos salvo el dinero), ammo (munición), health (salud), armor (armadura)
MAP [MAP NAME]
Te traslada a cualquier nivel. En lugar de [Nombre del mapa] tienes que introducir uno de los siguientes códigos para trasladarte al nivel que quieras (el primer nombre es el código, tras el guión está el nivel al que irás):

SR1 - Skid Row
SEWER - The Sewers
SR2 - The Super
BAR_SR - Jax
SR3 - Mean Streets
SR4 - The Jesus
BIKE - Bike
PV_H - Poisonville
BAR_PV - Club Swank
PV_1 - Louie's Errand
PV_B - Blanco Industries
PV_BOSS - Nikki Blanco
SY_H - Lizzie's Problem
BAR_SY - Salty Dog
SY1 - Pier Pressure
SY2 - Das Boot
STEEL1 - Steeltown
BAR_ST - Boiler Room
STEEL2 - Steel Mill
STEEL3 - Steel Processing
STEEL4 - Moker Shipping
KPCUT3 - Consequences
TY1 - Derailed
TY2 - Dark Passage
TY3 - Trainyards
TY4 - Depot
KPCUT4 - The Picnic
RC1 - Radio City Station
RC2 - Enter the Dragons
RC3 - Streets of Fire
RC4 - Skytram Station
BAR_RC - Typhoon
RC5 - Central Towers
RCBOSS1 - Crystal Palace East
RCBOSS2 - Crystal Palace West
KPCUT7 - End Sequence

¿Tienes curiosidad por ver alguno de los niveles finales del juego? Sólo tienes que introducir map seguido por el código correspondiente al mapa que quieras explorar (ver lista) e irás allí de inmediato.

JAGGED ALLIANCE 2

En la pantalla de tácticas, teclea iguana y luego introduce uno de estos códigos:

ALT + E
Muestra todas las unidades y objetos en el mapa
ALT + T
Teleporta la unidad seleccionada hasta dónde esté el cursor
ALT + R
Restablece la munición de tu unidad
ALT + D
Restablece los puntos de acción de tu unidad
ALT + O
Elimina todos los enemigos del sector
ALT + G
Llama a otro mercenario
ALT + I
Aparecerá un arma aleatoria
ALT + K
Crea una granada de gas que explota donde esté localizado tu cursor
CTRL + K
Crea una granada de mano que explota donde esté localizado tu cursor
ALT + Q
Te muestra el interior de todos los edificios
CTRL + F
Muestra la frecuencia de imágenes por segundo


Si ves que estás perdiendo a demasiados mercenarios, pulsa sin pensarlo ALT + G para llamar a algunos sustitutos en JA2.

MIDTOWN MADNESS

En el modo para un jugador, pulsa CTRL + ALT + SHIFT + F7 y manténlas pulsadas hasta que salga el indicador. Luego introduce uno de estos códigos:

/NODAMAGE
Desactiva los daños


El tráfico puede ser una auténtica molestia, sin decir que chocar contra otros coches puede provocar muchos rasguños en la pintura de tu coche. Evita molestias con el truco /nodamage.

/DAMAGE
Vuelve a activar los daños
/BRIDGE
Los puentes se moverán más deprisa
/PUCK
Tu coche no tendrá fricciones
/GRAV
Activa la baja gravedad
/UFO
Los aviones se convertirán en ovnis
/BIG
Gente grande
/TINY
Gente pequeña
/NOSMOKE
Desactiva el efecto del humo de los neumáticos
/SMOKE
Activa el efecto del humo de los neumáticos

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Durante el juego, pulsa ENTER e introduce csmilton para activar el modo de trucos. Introduce uno de los siguientes:

CSYHWH
Modo Dios
CSSTIGMATA
Te da todas las armas, poderes, objetos, salud y esencia
CSGUNS
Te da todas las armas
CSAMMO
Te da toda la munición
CSITEMS
Te da todos los objetos
CSROSARY
Te da todos los poderes
CSSHROUD
Pone tu nivel de armadura en 200
CSHEALTH
Pone tu nivel de energía en 200
CSESSENCE
Pone tu nivel de esencia en 200
CSHALT
Detiene el tiempo
CSVANISH
Mata todas las criaturas del nivel

STAR WARS: EPISODIO I — LA AMENAZA FANTASMA

Durante el juego, pulsa la tecla de retroceso y teclea uno de los siguientes trucos:

HEAL IT UP
Restablece tu nivel de salud
I LIKE TO CHEAT
Te da todas las armas y munición
IAMQUEEN
Juega como Reina Amidala
IAMPANAKA
Juega como Panaka, el guardaespaldas de Amidala
IAMQUIGON
Juega como Qui-Gon Jinn
IAMOBI
Juega como Obi-Wan
NAUGHTY NAUGHTY
Te da una perspectiva de primera persona
FROM ABOVE
Te pone en el modo a cámara lenta
SLOWMO
Te da una vista desde arriba
FPS
Muestra la frecuencia de cuadros por segundo
PERFECTION
Activa el fuego automático y el ataque automático
I RULE THE WORLD
Aumenta la dificultad
I REALLY STINK
Disminuye la dificultad


¿Tienes problemas para abrirte paso entre las tropas de asalto? Admite tu ineptitud y utiliza el truco I really stink para que sea más fácil.



Podrás conducir el McLaren F1 GT5R (y muchos otros vehículos excelentes) si usas el truco isi-tbone en Sports Car GT.

SPORTS CAR GT

En el menú principal, teclea isi-cheeseman para activar el modo de trucos. Luego introduce uno de los siguientes:

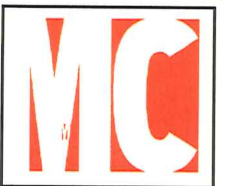
ISI-TBONE
Te da acceso a todos los circuitos y coches
ISI-CORSICA
Te da acceso a todos los complementos del coche
ISI-PLAGUE
Te deja competir en la división GT3

STAR WARS: EPISODE I — RACER

Cuando compres nuevas partes para tu vehículo de carreras, pulsa SHIFT + F4 + 4. Recibirás dinero adicional para realizar tu compra. Sólo puedes acceder cinco veces a este truco, así que utilízalo con juicio.


¿Vas algo corto de dinero? Utiliza el truco para obtener un capital muy necesario para que puedas complementar tu vehículo de carreras.


Usar tus armas para matar a los malos puede ser un trabajo penoso; utiliza el truco csvanish para eliminar a todos los enemigos del nivel en *Requiem: Avenging Album.*



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
lobal Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas specializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas perturas para los próximos meses.

¿Por qué?
losotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo bago?
ecorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas inco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando l cupón presente en esta misma página. También ecibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir el mes de Junio.
na vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más ercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

lobal Game Try & Buy (Pruebas y compras)
os socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en antalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos rectamente en las tiendas.

lobal Game Discount (Descuentos y ofertas)
os poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos ariables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

lobal Game Party (Fiestas)
nagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas antallas y con buena música, esto es Global Game Party.

lobal Game Contest (torneos)
ugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. esafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales uropeas de Milán o Londres.

Nombre: ______________________

Apellidos: ______________________

Dirección: ______________________

Población: ______________________

Código postal: ____________ Provincia: ____________

Fecha de nacimiento: ______________________

Telefono: ______________________

Email: ______________________

¿Cual es tu revista favorita?
____

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia



Edición Oficial Española PlayStation Magazine

Edición Oficial Española PlayStation Básico









PC FORMAT

PSM

64

s tiendas Global Game:

bal Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
bal Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
bal Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
bal Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
bal Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
bal Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
bal Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
bal Game Point - Albacete	C/ San Antonio nº20	Tel. 967 19 12 11
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Orotava	C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12	
Global Game Point - Cartagena	Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8	
Global Game Point - Valladolid	C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz)	

ara cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71

Estamos desbordados por vuestras cartas, así que no nos ha quedado más remedio que ampliar esta sección. Sabemos que aun así muchos os quedaréis sin respuesta y que nos seguirán cayendo broncas por no atender todos vuestros requerimientos, pero debéis entender que somos humanos. Parece que *Driver* y *Midtown Madness*, dos juegos de carreras urbanas, son los que más interrogantes os han despertado este mes, aunque, como siempre, hay un poco de todo...

¡Hazte oir!

Escribe a:

PCJ Cartas
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

o envía un mensaje por correo electrónico a:

pcj@mcediciones.es

Soy uno de vuestros lectores y me encanta esta revista. Tres preguntillas, ¿vale?
1. A mí me gusta mucho el motociclismo, y me gustaría saber cuándo saldrá a la venta el juego de Hasbro *GP 500*, su precio y, si puede ser, cuántos MB de RAM requerirá.
2. Otra cosilla: cuando sacasteis la revista del mes de julio me gustó mucho la demo del *Official Formula 1 Racing* y pensé en comprármelo, pero al ver el análisis publicado dudé en hacerlo. Me gustaría saber si hay juegos mejores de Fórmula 1.
3. Y para terminar, *Midtown Madness*: quiero comprármelo, pero antes de hacerlo me gustaría saber si hay mejores juegos de coches. En fin, gracias y hasta pronto.
Alejandro Ibáñez Clemente
(Zaragoza)

1. Aparecerá a finales de octubre y costará 7.995 pesetas. El mes pasado Hasbro nos permitió probar una versión casi acabada del juego; lo instalamos en un Pentium II a 300 MHz con 64 MB de RAM y, con una Voodoo 3 2000 AGP, funcionaba de maravilla. Aún así, puede funcionar con un equipo inferior, ya que las especificaciones del juego indican que son suficientes 32 MB de RAM. No obstante, cuidado: es posiblemente el juego de carreras más difícil que hemos probado jamás. No tiene nada que ver con *Superbikes World Championship*, de EA.
2. En juegos de F1 nunca está muy claro cuál es mejor y cuál peor. *Official Formula 1* no está mal, pero nosotros preferimos en casi todos los aspectos títulos como *Monaco Grand Prix*. Sin embargo, *OF1* tiene licencia de la FIA y *MGP* sólo del circuito de Mónaco. Sentimos no mojarnos, pero nuestro consejo es que pruebes todos los títulos de F1 que puedas y decidas por ti mismo.
3. *Midtown Madness* es un arcade de carreras urbanas con coches —y camiones y autobuses y camionetas...— reales. Muy divertido, pero no demasiado realista y menos largo. En esto de las carreras urbanas sólo le hace la competencia *Driver*, un juego bastante mejor que el de Microsoft (discúlpenos, señor Gates...). Pero en todo caso, si compras *MM* no te arrepentirás, ya que es muy divertido.



La diversión en las calles de Chicago está asegurada con *Midtown Madness*. De todas formas, si nos obligan a elegir, nos quedamos con *Driver*.

Hola. Felicidades por la revista, por darle caña al juego que se lo merece y por incluir dos CD al precio de una revista con un CD. Estoy en un cibercafé y tengo poco tiempo, así que perdonad que no redacte mejor mi mensaje. Sólo os quería hacer una pequeña sugerencia: creo que sería un acierto incluir parches de juegos en alguno de los CD. Apenas ocupan sitio y son un grave problema para quienes no pueden bajarse cosas de la red, a menudo muy grandes. Yo no puedo hacerlo porque no tengo acceso a Internet en casa, y en el cibercafé no puedo bajar grandes archivos. ¡Y sin ellos no se puede jugar como es debido a cantidad de juegos! Sobre todo pasa esto con las nuevas tarjetas, que no son compatibles con los juegos de pocos meses antes. Yo tenía una ATI 3D de 8 MB y ahora tengo una Voodoo3 2000, pero para compatibilizarla con la mayoría de juegos necesito parches (y no soy el único que tiene este problema, os lo aseguro). Vosotros tenéis dos CD para llenar, y en el espacio de una demo caben muchísimos parches. Espero que oigáis mi ruego y me hagáis caso. En fin, gracias. Un saludo de
Carlos Navarro
(Almería, a través de Internet)

No eres el único que nos ha comentado lo de los parches, así que ya nos hemos puesto en ello. De todas formas, estamos pensando en crueles formas de tortura para ti porque no te lees la revista de cabo a rabo. ¡Si lo hicieras, sabrías que incluimos parches desde el número 10 de la revista! Los encontrarás en el directorio «parches» del CD 1. De momento, la lista de parches y su descripción está en la sección de Añadidos, aunque probablemente (¡te lo adelantamos en exclusiva!) en los próxi-

mos números cambiemos tanto la interfaz de los CD para facilitar su localización como el lugar en el que comentamos los parches. Esperamos que encuentres los que estás buscando.

Hola, amigos de *PCJ*. He oído algo acerca de un *Metal Gear Solid* (el supuesto mejor juego de PlayStation) para PC: ¿es cierto? Gracias y adiós.
Marcel Neumann Femenias (Internet)

Podría ser verdad, sí, pero Konami no nos ha confirmado nada. Lo único que sabemos es que hace unos meses la firma japonesa llegó a un acuerdo de intercambio con Microsoft. Según el pacto, Konami podría versionar para consola los títulos de Microsoft para PC y a la inversa, así que la puerta a un *Metal Gear Solid* para PC está abierta. No nos ha llegado ningún rumor sobre que se esté trabajando en ello, pero estaremos atentos. Nosotros tenemos las mismas ganas que tú de jugar a *MGS* en alta resolución con un joystick *force-feedback...*

Hola. En primer lugar, quiero decir que soy un asiduo lector de vuestra revista y que, si no me abono, es por no salir de casa para echar la carta. Bueno, a lo que voy:
1. ¿Qué aventura gráfica (que no sea *Grim Fandango*) recomendaríais para un Pentium 200 MMX con 32 MB de RAM, CD ROM 24x y una gráfica de 2 MB?
2. Y otra cosa: me gustaría saber si comprar y tener en casa un juego pirata es ilegal, porque yo tengo más de diez juegos originales y gastarme 8.000 cucas en un juego me parece algo excesivo pudiendo gastarse 1.000. Estoy planteándome muy seriamente comprar juegos piratas. Además, si es ilegal: ¿por qué no es ilegal vender grabadoras?
Un saludo desde Avilés (de donde Yago Lamela)
Sergio Rodríguez Miguel
(Avilés, a través de Internet)

1. En realidad, las aventuras gráficas no suelen requerir un hardware muy potente, casi te recomendaríamos cualquiera. Hace unos días probamos Dracula, un juego que publicará próximamente Friendware con un Pentium MMX a 200 MHz como el tuyo, con la misma RAM y una gráfica de 4 MB, y funcionaba increíblemente bien. Casi no nos lo podíamos creer, ¡a 640x480, con secuencias de vídeo y todo! Alucinante. Y el juego es una pasada, no te decepcionaría.
2. Sí, es ilegal. En otros países, como en Estados Unidos, es legal tener copias piratas si también tienes el juego original, porque hay una ley que permite tener «copias de seguridad» de cualquier CD, ¡pero teniendo el original! En España ni siquiera existe algo parecido. Cualquier CD con Copyright que no sea original, es ilegal. Vender grabadoras, en cambio, es perfectamente legal, como vender CD vírgenes. Se supone que las grabadoras son para guardar en CD archivos demasiado grandes para los otros formatos (disquetes, ZIP y ópticos). De hecho, aunque no lo creas, mucha gente utiliza grabadoras para eso, legalmente, aunque haya muchos otros que no. No obstante, lo de las «8.000 cucas» es una excusa de los usuarios de videoconsolas: en PC la mayoría de los juegos son más baratos. Te recomendamos muchos de los títulos de Dinamic: verdaderas obras maestras a menos de 3.000 pesetas. Y si no, echa un vistazo a *Sega Rally 2* en este mismo número. O a *Gran Touring* hace unos meses.

Envío este e-mail para decir que *Falcon 4.0* no sirve para nada. Es el juego más repleto de fallos que he visto. ¿Cómo pueden compararlo con *F-15*, de Jane's? Me parece una opinión poco seria, ya que *Falcon 4.0* es imposible de jugar. Tengo otros juegos de Microprose y todos me parecen malos, por los problemas que dan. Por si acaso, mi equipo es un Pentium III a 550 MHz. Saludos.
PD: No me gustó la comparación entre *WW2* de Jane's y *European Air War* de Microprose.
Pascual Falcone

Tu carta ha provocado un gran revuelo en la redacción. Nuestros gurús no salen de su asombro ante las críticas que haces a *Falcon 4.0.* Algunos incluso te han acusado de herejía. La posición unánime en la redacción es que en el mundo de los videojuegos pasa como en cualquier otro campo: hay realidades que no son discutibles. El cielo es azul por el día cuando hace sol; negro cuando es de noche; gris cuando está nublado... Y de la misma forma, *Falcon 4.0* es el mejor simulador de aviones que existe. Eso no es una opinión, es un hecho. Quizás te sirva de ayuda el libro de instrucciones de casi dos kilos que venía con el juego (si es que te compraste el juego original, claro...). De verdad, no nos entra en la cabeza que se pueda criticar un juego así.

Hola, amigos de *PCJ:*
Antes de todo quiero felicitaros por vuestra revista. Me dirijo a vosotros para preguntar algunas cosas sobre ciertos juegos:
1. Me gustaría saber si hay algún título de carreras de camiones, trailers o algo parecido. Algo como *Monster Truck Madness,* pero con camiones.
2. También quisiera saber si el magnífico Driver ha salido ya para PC, y si mi máquina respondería con este juego: un Pentium II a 333 MHz, CD-ROM de 40x, volante y Sound Blaster 16. Si *Driver* no ha salido, decidme por favor qué juegos parecidos han salido hace poco.
Se despide atentamente:
Jordi Espín
(Barcelona, a través de Internet)



En *Driver* podrás disfrutar de un montón de persecuciones, pero sólo si dispones de tarjeta aceleradora.

1. No, que nosotros sepamos. Está *Midtown Madness,* otra vez, en el que podrás conseguir un trailer, un autobús escolar y alguna otra barbaridad, pero no conocemos ningún juego sólo de camiones. Ojalá pronto aparezca alguno, porque la idea desde luego nos encanta.
2. Probablemente no había llegado a tu kiosko el anterior número de *PCJ* cuando nos esviaste este mensaje o ya se había agotado, porque en él analizábamos *Driver.* Por si no pudiste hacerte con la revista, te comentamos que requiere tarjeta aceleradora, y parece que tú no tienes. Tendrás que comprarte una si quieres saborear esta maravilla de Reflections con tu PC, muchachote. El único juego que se le parece, como hemos dicho ya un montón de veces, es *Midtown Madness,* pero *Driver* es bastante mejor.

Hola, amigos de *PCJ:*
Os felicito por vuestra magnífica revista, y os agradecería que me respondierais a estas preguntas:
1. ¿Existe algún juego de snowboard o esquí para PC? Si existe alguno, ¿cuál es el mejor?
2. ¿Cuáles son los mejores juegos de aventuras en 3ª persona para PC?
3. Y para acabar, una sugerencia: en la sección de análisis de vuestra revista, aparte de la página web del editor del juego, podíais poner la página web del juego (en el caso de que la tenga) para consultarla en caso de necesitar más

información. En fin, gracias y hasta pronto. ¡Seguid así!
Emilio Rodríguez Saez
(a través de Internet)

1. Sí, existen varios, pero ninguno lo suficientemente bueno como para aconsejárselo a nadie. Pronto saldrá *Supreme Snowboarding,* en el que tenemos depositadas muchas esperanzas, pero por ahora, nada. Hoy por hoy incluso los juegos de snowboard para consola son mejores que los de PC.
2. *Tomb Raider 2* y *Heretic II.*
3. Una estupenda sugerencia. Intentaremos recordarlo a partir de ahora.

Hola, ¿qué tal, amigos? He estado jugando con la demo de *Lander* y me ha fascinado. Me gustaría saber algunas cosas sobre él:
1. ¿Estará traducido totalmente al castellano?
2. Tengo un joystick Saitek modelo Cyborg 3D USB: ¿me funcionará correctamente con *Lander?*
3. ¿Hay algún otro juego igual o parecido?
Gracias.
Anónimo (a través de Internet)

1. No. Sólo las instrucciones están traducidas. No obstante, en cada misión siempre hay un objetivo cada vez, y éste objetivo está señalado en el mapa. Incluso sin leer una sola palabra podrías pasarte el juego. Sin embargo, si sabes inglés, te enterarás de todo el argumento, que es tan bueno como el juego en sí. Pero no debe preocuparte el idioma para avanzar en *Lander,* prometido.
2. Perfectamente. Además, con el ratón funciona también de maravilla, aunque es más difícil.
3. En absoluto. *Lander* es único en todos los sentidos.

Hola, amigos de *PCJ.* Pregunta: si cambio el monitor a mi PC, pasando de 15" a 17": ¿se notará mucho la bajada de fps? ¿Notarán mis ojos mucho la diferencia? (No me interesan los resultados con un programa de testear velocidades, no sirven para nada). Lo que quiero saber es si se notan las mejoras o no, dando por supuesto que otras características (resolución, frecuencia de refresco, etc.) siempre serán superiores en 17". Bueno, sin más, gracias.
José Luis Sabucedo
(a través de Internet)

Ya empezábamos a echarte de menos, José Luis... Vamos a ver: lo que cambia cuando sustituyes un monitor de 15" por uno de 17" es, sencillamente, el tamaño de la pantalla. Con más pantalla, tendrás opciones de resolución más altas, pero eso dependerá de tu hardware. Eso quiere decir que si tu ordenador puede mover a 800 x 600 un juego, lo verás de maravilla, y si lo puede mover a 1024 x 768, lo verás aún mejor. Un monitor de 15" no puede representar tantos píxeles como uno de 17", pero el tamaño de la pantalla no tiene nada que ver con el funcionamiento del juego. Cuanto más pantalla tengas, más grande verás la imagen, nada más. Cuanta más potencia de hardware, más resolución podrás configurar y mejor se verá.

Hola, amigos. He estado jugando con la demo de *Lander* y me encanta. El realismo de la nave al moverse, los gráficos... Pero lo que no me gusta es el sonido: cuando tienes un accidente, el ruido del choque suena un poco más tarde de lo que debería. ¿El juego completo tiene este problema? Gracias.
Josep Palomo Erena
(a través de Internet)

Lo que nos cuentas tiene pinta de ser un problema de tu ordenador. Es posible que la configuración por defecto del sonido no sea del todo compatible con tu tarjeta o que haya habido algún problemilla durante la instalación de la demo. ¡El sonido de *Lander* es más que perfecto! Sonido Estéreo, Monoaural, Dolby Surround, 3D Sound... Tienes todas las opciones que quieras, con una calidad perfecta. Desinstálate la demo y vuelve a instalarla, a ver si se soluciona. Si no, se trata de tu tarjeta de sonido.


Nosotros no hemos detectado ningún problema en el sonido de *Lander*, un juego excelente en todos los sentidos.

Hola, ¿qué tal?. Me gustaría saber exactamente la diferencia entre Glide, Open GL y Direct3D. No, no me vale que «son cosas diferentes»: quiero saber cuál es mejor, por qué, cómo es que con Direct3D consigo más resolución, por qué mi Voodoo2 tiene Glide mientras que otras no... ¡Estoy hecho un lío! Ayudadme, por favor.
P.D.: Vuestra revista es la pera y todo eso... Gracias: Kintaro Oe!!!
Kintaro (a través de Internet)

Como verás, hemos censurado ligeramente tu mensaje porque no tienes el menor sentido del tacto (tranquilo: deberías oírnos hablar cuando no está el director delante). Glide, Open GL y Direct3D son los llamados «APIS», algo así como «subsistemas gráficos». Para entendernos, los APIS son las «paletas de color» y los «pinceles» que usa la tarjeta aceleradora para «colorear» los polígonos. Unas tarjetas cuentan con unos APIS y otras con otros, aunque se está estandarizando el Direct3D cada vez más por ser el más sencillo. Los colores con Open GL y Glide son más suaves, más realistas y más nítidos, en teoría. Decimos «en teoría» porque, con los ordenadores actuales, las aceleradoras actuales y las texturas de los juegos actuales, la diferencia es casi imperceptible. Los ojos del jugador son incapaces de notar la diferencia con una resolución decente (de 640 x 480 en adelante), pero el ordenador sí que nota la diferencia: trabaja mucho más bajo Open GL o Glide que bajo Direct3D. Por eso obtienes mejor resolución y más fps con Direct3D, que acabará siendo el único API utilizado dentro de poco, seguramente.

Hola, soy un asiduo lector de vuestra revista (vamos, que no me pierdo ningún número). Aunque tengo que felicitaros por ella, la razón de este emilio no es daros coba, sino corregir un pequeño error que aparecía en el último número de *PCJ.* Me encantan los juegos de rol y, cuando vi que iban a hacer un juego de ordenador basado en Vampire, me faltó tiempo para devorarlo. La verdad es que tiene muy buena pinta, pero decís que hay 30 clanes de vampiros, cuando en el juego de rol sólo son 13. ¿Es correcto ese aumento o se trata de una errata? Me gustaría que nos mantuvierais al día del juego, ya que, como decía, parece muy bueno. Nada más. Felicidades por la revista.
Pedro Utrera (a través de Internet)

Sí, señor. Tienes más razón que un santo. El redactor de turno multiplicó el número de clanes como si fueran peces y panes. «Errare humanum est», como dice el dicho. Gracias por tu corrección. Además, tenemos que añadir otro cambio, ya que, aunque nos informaron que estaría disponible en diciembre, parece que la cosa se está retrasando un poco. Paciencia, aficionados al rol.

PCJ se reserva el derecho de modificar las cartas enviadas a esta sección por motivos de claridad o espacio. Sentimos no poder contestar personalmente las cartas.

NI TE SE OCURRA QUEDARTE SIN ROLLO...
(buen rollo...)



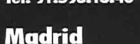


PC CD



NUESTROS ESTABLECIMIENTOS:

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Próxima apertura



Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Ramon y Cajal 22

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Zaragoza 2
Próxima Apertura

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

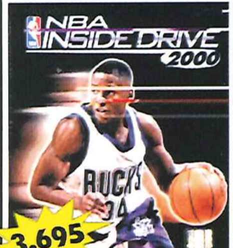
Vizcaya - Basauri
Plaza Arizgoiti - Tel. 944.40.29.22

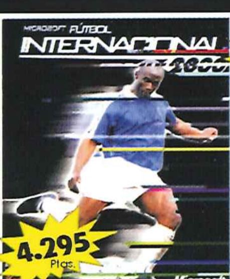
San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

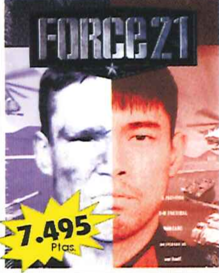
Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 M
Próxima apertura











LOS MEJORES PRECIOS EN VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA PC



PCJUEG1199

Si quieres más información rellena este cupón y envíalo por correo. Recibirás un dossier sobre nuestro método de afiliación.

GLOBAL GAME ESPAÑA
CALLE SALAMANCA, 27 - 5 - 9 - 46005 VALENCIA

Nombre _______ Edad _______
Apellidos _______
Dirección _______
Código Postal _______ Provincia _______
Población _______
Tel. _______

